

7/96
CYBERMEDIA
PLAYSTATION-EXKLUSIV: BURNING ROAD
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
Segas "Nights"
Alptraum für Sony und Nintendo?
Wer spielt, gewinnt!
Dolby-Surround-Anlage
Spielkonsole
& vieles mehr
Ratgeber Technik
Programmier-Pannen der Next Generation
Risiken und Vorzüge von 32-Bit-Umbauten
07
4 398044 105901



Frankfurt am Main, Juni 1996

Liebe Leser/innen und Formel 1-Fans,

sicherlich haben viele von Euch in den letzten Ausgaben die Presseberichte über unser neuestes PlayStation-Highlight "Formel 1" gelesen. Wir wissen um die hochgeschraubten Erwartungen, die viele von Euch in das Spiel setzen - und daß viele von Euch schon jetzt ungeduldig darauf warten, "Formel 1" endlich zu Hause spielen zu können.

Ursprünglich - wie auch in der Presse gemeldet - war die Veröffentlichung von "Formel 1", dem offiziell lizensierten Formel-1-Rennspiel mit allen 17 WM-Strecken, allen Originalfahrern und -rennteams, sowie Live-Kommentaren von Jochen Mass für Juli geplant.

Leider mußten wir den Termin für den Verkaufsstart auf September '96 verschieben: Wir sahen uns zu diesem Schritt gezwungen, um zu garantieren, daß die Vielfalt an Optionen und Ideen, die "Formel 1" von allen anderen bisher erhältlichen Rennspielen abhebt, am Ende auch wirklich bis ins letzte Detail realisiert und ausgefeilt ist. Nur so können wir sicherstellen, daß nichts vom fantastischen Potential, das "Formel 1" besitzt, durch Termindruck und fadenscheinige Kompromisse verschenkt wird.

"Formel 1" für PlayStation erscheint im September '96 - wir hoffen, daß Ihr Verständnis für unseren Schritt habt und dann ab September mit uns an den Start zur einzigen offiziellen Formel-1-WM auf der PlayStation geht.

Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, möchten wir Euch die einmalige Gelegenheit geben, bei einem echten Formel 1-Rennen dabei zu sein. Psygnosis Deutschland verlost unter allen Lesern der MAN!AC 3 Karten für den Großen Preis von Deutschland in Hockenheim am Sonntag, dem 28.07.1996. Um teilzunehmen, müsst Ihr nur eine Postkarte an folgende Adresse schicken: Psygnosis Deutschland, Stichwort: Formel 1/MAN!AC, Lyonerstr. 26, 60528 Frankfurt/Main. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahre. Einsendeschluß ist der 30.06.1996. Vergeßt bitte nicht Eure Adresse und Euer Geburtsdatum anzugeben !

Euer Psygnosis Deutschland-Team









Mitarbeiter der Firmen Psygnosis und Cybermedia sowie deren Angehörige dürfen an dem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



ANGRIFF AUF DEN MASSENMARKT

Als 1994 Saturn und Playstation in Japan debütierten, blieb Nintendo vollkommen ungerührt. Klar war die "Next Generation"-Hardware besser als der altbewährte 16-Bit-Bestseller des Marktführers. Doch mit einem Endkundenpreis von deutlich über 500 Mark läßt sich – das wußte Nintendo aufgrund langer Erfahrung – kein Super-NES-Konkurrent etablieren. Nintendo wollte warten, um im Herbst letzten Jahres mit einem noch besseren Gerät souverän zurückzuschlagen – im Gegensatz zur Konkurrenz mit einem Preis von gut 400 Mark. Die Monate vergingen, die Preise von Saturn und Playstation fielen, doch vom Super-Nintendo-Nachfolger keine Spur. Als jetzt auf der "Electronic Entertainment Expo" das Nintendo-64-Line-Up für den größten Markt der Welt endlich präsentiert wurden, sorgte auch die Konkurrenz für Furore: Innerhalb von 48 Stunden senkten sowohl Sony als auch Sega ihre Hardware-Preise auf gutverdauliche 199 US-Dollar, umgerechnet also knapp 350 Mark. Das Nintendo 64 wurde auf einen Schlag die teuerste Konsole der Next Generation. Und das Gerät mit der kleinsten Spiele-Bibliothek.

Die Marktführung ist damit nicht verloren, doch die Konkurrenz für das Nintendos 64 härter als erwartet. Die Tage der Next-Generation-Nischenprodukte sind gezählt, ab diesem Herbst gelten die 32-Bitter als erschwingliches Spielzeug für Millionen. Jetzt buhlen drei namhafte Hersteller um eine Zielgruppe, die Nintendo allein für sich beanspruchte.

Im Vergleich zum 16-Bit-Goldrausch sind die Aussichten für die Spielehersteller sogar noch besser: Statt lediglich mit Kids auf drei Kontinenten zu liebäugeln, ist auch unter Twens das Videospiel als Freizeitspaß akzeptiert. Steht bald unter jedem Fernseher eine Spielkonsole?









Lange Wartezeiten verunsicherten die Spieler und sind Schuld am Verlust des Preisvorteils: Das Nintendo 64 erscheint jetzt in Japan, Ende September in den USA und laut Nintendo noch '96 in Deutschland. Für das Gerät spricht 64-Bit-Power, Nintendos tadellose Software-Politik und der Bekanntheitsgrad von Mario. Nach einer mittelprächtigen Markteinführung zu überteuerten Preisen geht Industrieveteran Sega 1996 aufs Ganze: Nach Firmenreform und Management-Austausch verläßt sich der Saturn auf die zügige Umsetzung internationaler Automaten-Hits, originelle In-House-Entwicklungen und starke Titel aus dem PC-Lager. Den Startvorteil möchte Sony mit drastischen Preissenkungen ausbauen. Die Playstation soll nicht mehr als High-End-Nischenprodukt, sondern als Massenmarktartikel vermarktet werden. Doch wo bleibt die bahnbrechende, qualitativ hochwertige Software, Brands und Charaktere mit internationalem Bekanntheitsgrad?

MAN!AC

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

6 Mega-Messe E³: Martin und Winnie berichten ausführlich von der größten Spieleshow der Welt.

86 Komplett gerendert: Donkey Kong und seine Sippe besuchen Euch als TV-Stars. Exklusive Bilder aus dem Trailer.

44 Ein Traum geht in Erfüllung? Saturn-Spieler freuen sich auf das optisch bahnbrechende "Nights" von Sega.

36 Rayman ist zurück: Der hüpfende Held erwartet Euch in seinem grafisch famosen zweiten Abenteuer.

PRESENTS

TESTS











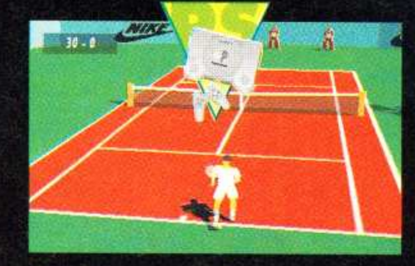
















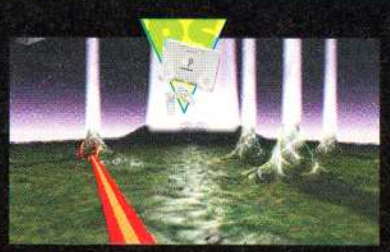






IMPORT-TESTS















ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

e3

Preiskrieg, Spieleschwemme und Next-Generation-Offensive der Hollywood-Majors: Mit komplett angetretener Herstellerschar und massig Neuheiten erfüllte die zweite Electronic Entertainment Expo alle Erwartungen.

Auf der zweiten Electronic Entertainment Expo hatten Sega und Sony, Nintendo und Windows '95 – die konkurrierenden Lager der Spiele-Branche – allesamt gute Karten. Nach dem Wegfall der Nischenlösungen Atari Jaguar und 3DO sowie dem Rückzug der 16-Bit-Geräte eröffnet sich den führenden Hardware- und Software-Herstellern ein gewaltiger Markt. Durch Konvertierungen von PC auf Konsole und umgekehrt sowie einheitliche Marktführer in Japan, USA und Europa (Windows und Nintendo, dicht gefolgt von Sony und Sega) kehrt etwas Klarheit in die bewegte Branche ein. Die Experimentierfelder Spielhalle und Internet schmiegen sich eng an den Heimmarkt und werden von fast allen Anbietern mit Spielen bedacht oder zumindest aufmerksam verfolgt.



Da Nintendo mit seinem 64-Bitter endlich an die amerikanische Öffentlichkeit trat (ausführlicher Bericht ab Seite 26), überschlugen sich auch Sony und Sega mit Marketing-Aktionen. Beide Hersteller führten neue 3D-Maskottchen spazieren, wichtiger noch ist jedoch ihre Hardware-Politik. Nachdem Sony am Eröffnungstag den neuen Playstation-Preis verkündete – 199 US-Dollar rücken die Konsole in Massenmarkt-Gefilde – zog Sega am zweiten Tag auf die gleiche Marke nach. In Deutschland prescht Sony mit 399 Mark voran, Sega nennt 449 Mark als offizielle neue Preisempfehlung für den Saturn. Die Dumping-Aktion richtet sich gegen Nintendo, die damit im September mit der teuersten Hardware (250 US-Dollar) debütieren. Zum Europa-Release hüllte sich Nintendo weiter in Schweigen. Lediglich die vielsagenden Worte „late fall" (Spätherbst) kamen über die Lippen von Nintendos Howard Lincoln. Mario's US-Chef lächelte übrigens angesichts des Sony-Vorstoßes: „Und was halten die Anteilseigner von Eurer Preissenkung?"

Doch Sony ringt noch mit einem anderen Problem. Der Playstation-Erfinder möchte sich nach Differenzen mit Psygnosis vom hochkarätigen Software-Anbieter trennen. Ein Käufer wird gesucht, klappt alles planmäßig, sollte Psygnosis spätestens 1997 für alle wichtigen Formate – inklusive Nintendo 64 – entwickeln. Hoffentlich gelingt es Sony bis dahin, die hauseigene Spiele-Entwicklung in Japan und den USA zu stärken. *wi/mg*




ne to play

Acclaim

Für das Jahr 1996 hat sich Acclaim gut mit Lizenzen eingedeckt. Einige wenige wurden eingekauft, die meisten fanden sich im stets expandierenden, firmeneigenen Archiv. Nicht nur den Nintendo-64-Helden „Turok", auch „X-O Manowar" kennen wir aus den Acclaim-Comics. Allerdings müssen ***X/O Manowar*** den Bildschirm mit Marvel's ***Iron Man*** teilen, der gemeinsam mit den Kollegen zum Superhelden-Showdown antritt. Motion-Capturing und Render-Optiken sollen das Action-Beat'em-Up aufmöbeln, rund 20 bekannte Comic-Feinde verteidigen sich bis zum letzten Pixel. Um die Videospiel-Premiere vorzubereiten, erscheint in den USA demnächst ein Comic, der beide Superhelden-Universen verbindet.



Acclaim's brandneues AD&D-Beat'em-Up "Iron & Blood"

Auch die neueste Wrestling-Attraktion entwickelt sich in Richtung Prügelspiel mit Spezialschlägen: ***WWF In your house*** erscheint für beide 32-Bitter, bietet zehn bekannte Catcher, ausgiebiges Full-Motion-Video und Sprachsamples der Helden. Außerdem verlassen wir diesmal den öden Ring und kämpfen in individuellen Arenen wie Shawn Michael's „Heartbreak Rock'n'Roll Night Club" oder Undertaker's „Mausoleum Lair" – eben „In your House". Neue Power-Ups und „Super Finishing Pins" sollen auch erprobte Bildschirm-Wrestler bei Laune halten. Weiter geht's mit den Arcade-Adaptionen ***Batman forever*** und ***NBA Jam Extreme***. Die aktuelle Spielhallen-Fassung von „NBA Jam Extreme" wurde gegenüber den ACME-Version mächtig aufpoliert, überzeugt mit fließenden Animationen und kann Williams' „NBA Hangtime" nun zum Shootout herausfordern.

Auf dem Markt der Filmlizenzen hat sich Acclaim die Rechte von ***Dragonheart*** und ***Space Jam*** gesichert. In dem Warner-Kinofilm „Space Jam", der im Herbst anläuft, gehen die Looney Tunes und Basketball-Superstar Michael Jordan gemeinsam zur Sache: Der technisch aufwendige Streifen kombiniert Cartoon-Optik und Realfilm (wie ehedem „Roger Rabbit") und präsentiert sich in seiner Spielefassung als aufgebohrtes Fun-Basketball. Diverse Bonuslevels lockern das Dunking-intensive Court-Scharmützel auf. Das Fantasy-Epos „Dragonheart" ist in den USA bereits angelaufen und zeigt Dennis Quaid als Drachenmeister Sir Bowen. Ob das Spiel die atemberaubenden Leinwand-Spezialeffekte reproduzieren kann (alleine für die Animation des gigantischen Drachen wurden 22 Millionen US-Dollar verbraucht), war an Hand der frühen Messeversion noch nicht abzulesen. „Dragonheart" verbindet traditionelle 2D-Scrolling-Action mit Prügel-Spezialschlägen und wechselnden Kamerawinkeln. Weiterhin erwarten wir die Umsetzung von ***The Crow: City of Angels***, bei dem Acclaim auch die Kino-Special-FX beisteuerte. Das Spiel ist als Polygon-Beat'em-Up mit Action-Adventure-Touch angelegt – teilweise ließ man sich von Capcom's „Resident Evil" inspirieren, wobei die Action dominanter sein wird. Wo wir gerade bei blutigen Scharmützeln sind: ***Iron & Blood*** aus dem AD&D-Universum ist ein modernes Arena-Beat'em-Up im Stil von „Toshinden", nur wesentlich brutaler. 64 verschiedene Waffen, 18 Kampfstätten und 250 Schläge sprechen für den Titel, der von Take 2 programmiert wird.





"Space Jam" bietet Fun-Basketball (oben) mit Bonusspielen (unten)

Zur Abwechslung eine knuddelige Acclaim-CD: Nach dem grandiosen „Bust-a-Move 2" erscheint die ***Bubble Bobble Trilogie*** mit dem Original-"Bubble Bobble", der Fortsetzung „Rainbow Islands" sowie „Liquid Kids". Die ersten beiden Adaptionen konnten wir probespielen und als „gelungen" absegnen. Leider gibt's mit dem dritten Spiel Lizenz-Probleme, sodaß aus der Trilogie im schlimmsten Fall ein Duett wird. Dafür hat man uns zugesichert, daß jeder Original-Episode eine aufgepeppte 96er-Version hinzugefügt wird. Für die USA hat sich Acclaim außerdem die Playstation- und Saturn-Rechte für einige 3DO-Titel gesichert: ***Battlesport***, ***Killing Time*** und ***Starfighter*** werden gerade adaptiert. In Sachen Sport erwarten wir mit ***Big Hurt Baseball*** und ***NFL Quarterback Club '97*** 32-Bit-Updates erprobter Modul-Spiele. Tests folgen in Kürze.

Als letzte Acclaim-Neuheit zaubert sich das Kult-Kartenspiel ***Magic: The Gathering*** auf die Monitore. Die Charaktere und Zaubersprüche werden in aufwendigen 3D-Animationen zum Leben erweckt, 220 Karten kommen zum Einsatz. Bis zu vier Spieler dürfen bei dem strategischen Schlagabtausch mitmachen. Leider war davon auf der Messe kaum etwas zu sehen, auch der parallel entwickelte Comic kann wenig über das von dem PC-Hit „Command & Conquer" inspirierte Spieldesign aussagen.



Die neue Multimedia-Konsole "Pippin" von Apple/Bandai

Vorbild für Bandai? Das N64-Pad mit analogem Controller (Mitte) und bunten Feuerknöpfen.

	Apple Pippin	Nintendo 64
CPU		
Typ	Power PC 603	
Hersteller	Motorola	NEC/MIPS
Architektur	32-Bit-RISC	64-Bit-RISC
Taktfrequenz	66 MHz	93,75 MHz
Co-Prozessoren		
	–	SPDP (62,5 MHz)
Speicher		
Main RAM	5 MByte	4,5 MByte
erweiterbar auf	18 MByte[1]	6,5 MByte[2]
Video RAM	1 MByte	–
Speichermedium		
	Quadspeed CD-ROM	ROM-Module
Grafik		
Bit	8 und 16 Bit	32 Bit RGBA
Auflösung	640x480 Pixel	256x224 bis 640x480 Pixel
Farben	65.536	16,7 Millionen
Sound		
	10-Bit stereo	k.A.
Anschlüsse und Erweiterungen		
Controllerports	2	4
Controllertyp	analog/digital	analog/digital
andere	seriell (2), PCI	diverse
Zubehör*	Tastatur, Modem	"64 DD"-Drive

[1] mittels 8 MByte-Modul
[2] mittels 2 MByte-Modul

Ungleiche Konkurrenten

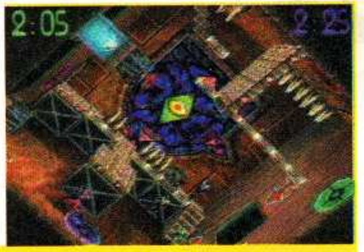
Mit Pippin und Nintendo 64 zielen zwei japanische Spielzeuggiganten beim Kampf um ein gewaltiges Marktsegment haarscharf aneinander vorbei. Während Bandai die Familien in das Internet lockt (und als Zugabe ein paar unterhaltsame CDs verspricht), konzentriert sich Nintendo auf Spielspaß und verschweigt alle Online-Ambitionen.

Activision

Konzentration auf das Wesentliche: Activision setzt nach wie vor auf PC und hat für 1996 nur zwei Konsolen-Titel im Programm. ***Blast Chamber*** basiert auf einem unverbrauchten Multiplayer-Konzept, das vier Spieler gleichzeitig an die Kanone läßt. Als Schauplatz dienen 40 unterschiedliche, rotierbare Quader, in denen Ihr jeweils einen Kristall







Activision hält sich mit Konsolen-Neuheiten weitestgehend zurück. Eine Ausnahme ist das Vier-Spieler-Action-Spektakel "Blast Chamber", das mit drehender Spielfläche und viel Explosionswolken aufwartet.

aufsammelt und ihn rechtzeitig auf seinen angestammten Platz zurückbringen sollt. Dabei müßt Ihr klettern, an Lianen schwingen, Fallen ausweichen und natürlich die drei Gegner im Auge behalten, die das gleiche Ziel haben. Um die Feinde auszutricksen, rotiert Ihr im richtigen Moment den Quader und verwirrt so die Kollegen. Entwickelt wurde das Spiel in Zusammenarbeit mit Attention to Detail, die für mehrere Jaguar-Spiele geradestehen.

Apple/Bandai

Im allgemeinen Trubel nahezu unbemerkt blieb die US-Vorstellung der Multimedia-Konsole Pippin: Nach Apples CeBit-Präsentation zeigte nun der Pippin-Lizenznehmer Bandai seine 32-Bit-CD-ROM-Konsole. Statt wie geplant auf die CD-Spielebibliothek des großen Bruders Power PC/Macintoshs zu setzten, verläßt sich der Bandai-Pippin auf Japano-Entwicklungen und seine Internet-Fähigkeit. Da WWW-spezifische, kostengünstige Hardware als der Massenmarkt-Computer der nächsten Jahre gehandelt wird, liegt der mit Modem und Software ausgestattete Pippin voll im Trend. Die CD-ROM-Konsole kann wie ein Videospielgerät an jeden Fernseher angeschlossen werden und fühlt sich somit im Wohnzimmer wohler als im Büro. Um die Internet-Ambitionen herauszustellen, wird das Gerät in den USA als „Pippin @World" vermarktet, das Multimedia-Center für den privaten Haushalt. Für knapp 600 US-Dollar erhalten Amerikaner Power-PC-Hardware (Motorola 603 RISC-CPU) mit eingebautem Quadspeed-CD-ROM, 14.4-BPS-Modem, Keyboard sowie einen Spezialcontroller mit integriertem Mini-Trackball. Als Spiele wurden „Power Rangers" sowie Pippin-Versionen der Mac-Klassiker „Lunicus" und „Jump Raven" gezeigt. Während laut Bandai in Japan 450 Entwickler über Pippin-Software brüten, konnten als amerikanische Software-Partner neben Cyberflix nur der Multimedia-Entwickler Digitoy, eventuell auch der US-Spielzeuggigant Hasbro vorgezeigt werden. Zum „@World"-Provider hat Bandai PSINet auserkoren, die in den USA über eine breit ausgebaute Infrastruktur mit 230 ISDN-fähigen Knotenpunkten verfügen.



Isometrische Cyber-Action in "Darknet" von ASC

ASC

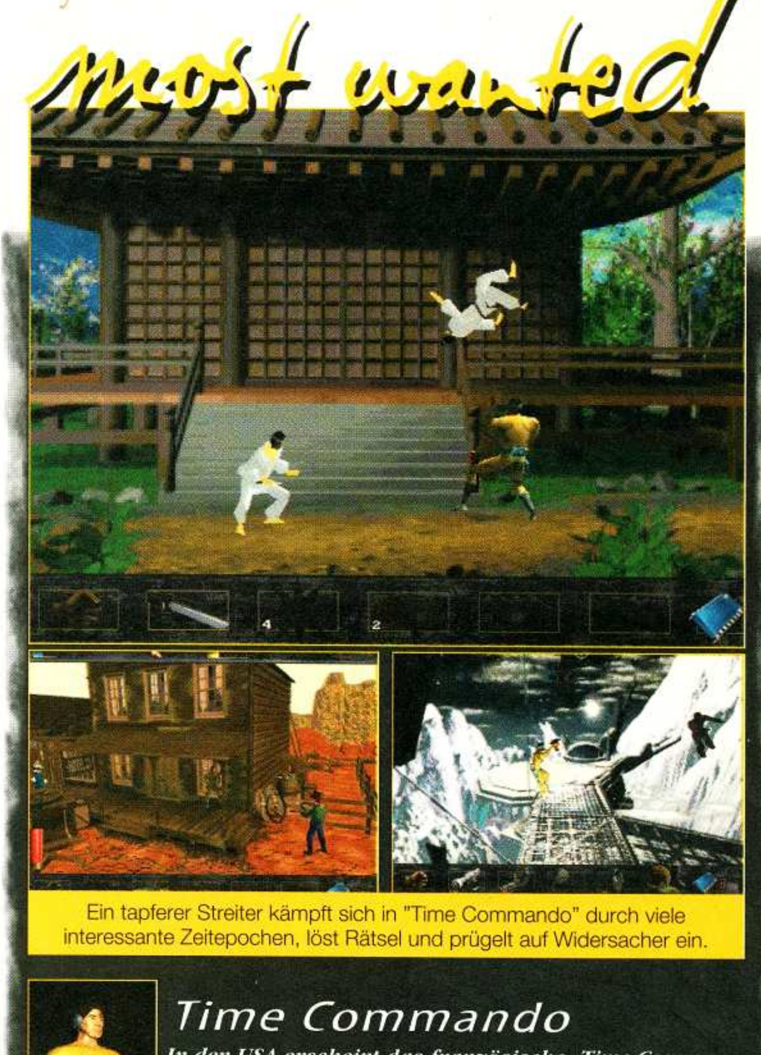
Die Firma American Softworks Corporation (ASC) ist seit 1992 im Geschäft, hat aber erstmals auf der e3 eine größere Palette an 32-Bit-Produkten angekündigt. An die zehn Titel für Playstation und Saturn sind in Arbeit, einige davon werden in Europa über Electronic Arts vertrieben. Als Highlight präsentierte ASC **Perfect Weapon**, ein 3D-Action-Prügler mit Anleihen von „Resident Evil". Bis zu fünf Gegner sind gleichzeitig im Bild, das von 21 Kameras aus verschiedenen Blickwinkeln dargestellt wird. Ihr fightet mit und ohne Waffen, erforscht fünf Welten und genießt die schnucklige 3D-Optik. Für Deutschland weniger geeignet sind die beiden „Sportspiele" **Outdoor Bass Tournament '97** und **Motorsports Hardcore 4x4** (Pick-Up-Truck-Rennen), die in Zusammenarbeit mit dem US-Fernsehsender The Nashville Network (TNN) entwickelt werden. Das Redneck-Entertainment trifft zwar den US-Geschmack, doch insbesondere die Angel-Simulation dürfte hierzulande nur wenige Anhänger um sich scharen. Auch das Wettkampf-Bowling **Ten Pin Alley** ist in Europa schwer zu vermarkten.

Dafür ist das futuristische Gleiter-Zerstörungsrennen **Colliderz** mit seiner schmucken 3D-Grafik Europa-tauglich (eine Art Brutalo-"Ballblazer"), ebenso das Unterwasser-Actionspiel **S.T.O.R.M.**. Im Jahr 2055 muß sich die Menschheit nach neuen Energien umschauen und entdeckt dabei die Weltmeere. In 25 Levels sollt Ihr auch taktisches Geschick beweisen, um Euren Auftrag zu erfüllen. Ziemlich vage hört sich die Beschreibung von **Surreal** an, einem angeblich innovativen Denkspiel, von dem vorsichtshalber keine Bilder und kein Demo gezeigt wurden. Schließlich kämpft Ihr Euch beim Comic-inspirierten **Darknet** durch eine isometrisch von oben gezeigte Cyber-Welt, in der Waffen und Power-Ups dominieren. Bis zu zwei Helden dürfen gleichzeitig antreten, fünf unterschiedliche Szenarien sollen Langzeitmotivation sicherstellen.



"Perfect Weapon" zeigt eine gewalttätige Polygon-Welt mit einer Horde kampfeslustiger Aliens

most wanted!



Ein tapferer Streiter kämpft sich in "Time Commando" durch viele interessante Zeitepochen, löst Rätsel und prügelt auf Widersacher ein.

Time Commando

In den USA erscheint das französische „Time Commando" unter dem Activision-Logo, in Europa springt Electronic Arts in die Bresche. Das stilvolle Action-Adventure gefällt dank gerenderten Hintergrundgrafiken, grazilen Polygon-Animationen der Spielfiguren und einer weitläufigen Szenerie. Ihr schlüpft in die Rolle eines Computervirus-Exterminators, der sich via Zeitmaschine durch neun Epochen kämpfen muß. Er plagt sich mit 60 verschiedenen Gegnern und benutzt über 50 Waffen, die je nach geschichtlichen oder futuristischen Ambiente differieren – wir erwarten das Spiel für Playstation und Saturn.

BMG

Die Software-Tochter des Bertelsmann-Konzerns war in L.A. gleich mit einem halben Dutzend Programmier-Teams angerückt, die brandneue Spiele für PC, Playstation und Saturn zeigten. **Spider**, programmiert von der Interactive-Abteilung der Boss-Filmstudios, war der auffallendste Titel am BMG-Stand. In diesem Geschicklichkeitsspiel steuert Ihr eine erschreckend realistisch animierte Tarantel, die von Neugier und dem Wunsch getrieben, sich in einen Menschen zurückverwandeln, durch 30 3D-Levels krabbelt. Damit die Spinne nicht von größerem Ungeziefer gefressen wird, geben Ihr die Boss-Designer schwere Artillerie mit auf den Weg: Erst wenn der Tarantel Fire-and-Forget-Raketen und der Sprit für den Flammenwerfer ausgehen, wehrt sie sich mit ihren körpereigenen Abwehrwerkzeugen.

Auf den Spuren von „Return Fire" rumpelt

Mass Destruction (entwickelt von NMS) heran. Die isometrische Vehikel-Schlacht kopiert das Vorbild schamlos, scheint aber genauso dramatisch und spannend wie die 3DO-Entwicklung zu sein und wurde mit Next-Generation-würdigen Spezialeffekten gewürzt. Zu anderen BMG-Projekten (siehe Tabelle) war noch keine Pixel zu sehen.



Capcoms zweites Marvel-Spektakel: "Marvel Super Heroes".

Marvel: Spezialeffekte aus dem Comic und "SF 2"-würdige Spielbarkeit.

Capcom Ohne den „Street Fighter"-Erfinder wäre die Spieleszene um ein paar Attraktionen ärmer: ***Marvel Super Heroes***, die Fortsetzung zum spektakulären „X-Men"-Spielautomaten wird wie der Vorgänger auf Playstation und Saturn umgesetzt. Qualitätsverluste und Grafikeinsparungen müßt Ihr bei der Konvertierung auf die Next-Generation-Konsolen nicht befürchten, bildschirmfüllend und Comic-authentisch animiert stürmen zwölf Superhelden ab Herbst Euer Wohnzimmer. Unter anderem prügeln sich Hulk, Spiderman, Magneto, der eiserne Mann sowie Wolverine und Captain America mit Ketten-Combos und Super-Attacken über die dezent scrollenden Spielfelder. Glitzernde Edelsteine versorgen die Superbande dabei mit Spezial-Kräften und Instant-Heilung.

Herzhaft geprügelt wird auch in der zweiten Automatenumsetzung, ***Street Fighter Alpha 2***, das ein weiteres Kapitel in den Jugendgeschichte der Beat'em-Up-Helden eröffnet. 18 Prügelstars (inklusive Neurekrutierungen Dhalsim, Zangief, „Final Fight"-Militarist Rolento, Ryu-Schülerin Sajura und Gen aus dem Ur-"Street Fighter") turnen vor parallax scrollenden Hintergründen herum. Neu ist das „Custom Combo"-Feature, mit dem Ihr eigenen Knochenbrecher-Kombinationen austüftelt.



Neue Jugendsünden der Capcom"-Helden: "SF Alpha 2"

Damit die Capcom-Fans nicht vollständig zu Prügel-Zombies verkommen, erinnert die ***Buster Bros. Collection*** an friedliche Spielhallen-Spektakel. Extra-inflationäres Ballon-Zielschießen für zwei: Der Taktik- und Geschicklichkeitsklassiker „Buster Bros.", das aufgemöbelte „Super Buster Bros." und das neue „Buster Buddies" finden sich auf einer einzigen CD zu einer 300-Level-Trilogie vereint und kommen in den USA schon in den nächsten Wochen in den Handel.



Friedliche Ballon-Knallerei aus der Spielhalle: Die "Buster Bros. Collection" enthält drei Spielvarianten.

most wanted



Vom Automat auf die Playstation: Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up...

...wird ohne Qualitätsverlust auf die Sony-Konsole übertragen.

Star Gladiators

Die interessanteste Automatenumsetzung von Capcom wird vorerst nur für die Playstation erscheinen: „Star Gladiators" ist Capcoms erstes Polygon-Beat'em-Up und versucht, mit zehn teils menschlichen, teils außerirdischen Wettkämpfern „Tekken", „Toshinden" & Co. vom Prügelthron zu stoßen. Der Automat kommt in diesem Monat in die amerikanischen Spielhallen und basiert auf einem Playstation-ähnlichen Board, so daß eine grafisch und technisch identische Sony-Version bis Ende des Jahres nachgeliefert wird.

Drei Original-Entwicklungen stammen aus Capcoms US-Studios: Das Karten-Rollenspiel ***Werewolf*** wird auf den Next-Generation-Konsolen zu einem isometrischen Action-Adventure für zwei Spieler. Dem Saturn- und Playstation-Titel liegt die Spielmechanik des Vorbildes (mit Rage- und Gnosis-Punkten sowie Charakter-spezifischen Fähigkeiten) zugrunde. Den Trend zu Action-Plattformspielen mit vorab gerenderten SGI-Helden setzt ***Major Damage*** fort. Zwei Spieler (in der Rolle von Damage und dem älteren Bruder Colonel Carnage) ballern sich zu Tommy-Tallarico-Musik durch 16 parallax, teils automatisch scrollende Endzeit-Levels.

Am Interactive Movie ***Fox Hunt*** ist der Soundtrack von Mark "Devo" Mothersbaugh und 80er-Jahre-Bands wie Violent Femmes, Butthole Surfers und Poster Children interessant. Bereichert durch Tracks von Faith no More und der Avarage White Band wird die Musik auch als Audio-CD vermarktet. Dem aufwendig produzierten Spiel liegen 3 1/2 Stunden 16-mm-Film zugrunde, in denen Ex-James-Bond George Lazenby, Timothy Bottoms und Rob Low als Spione und Elite-Killer agieren.



"Major Damage" wird in Capcoms amerikanischen Studios entwickelt.



Auf Donkey Kongs Spuren: Wie im Nintendo-Hit bahnen sich auch in "Major Damage" SGI-gerenderte Helden ihren Weg durch die Jump'n'Run-Levels.

Crystal Dynamics

BMG-Partner Crystal Dynamics bieten „Mario“ und „Crash Bandicoot“ Paroli: Mit dem 3D-Jump'n'Run „Pandemonium“ (exklusiv für die Playstation) überrascht der einstige 3DO-Entwickler die Spiele-Insider – uns MAN!ACs ist's einen „Most Wanted“-Kasten wert.
Das Action-Adventure ***Blood Omen: Legacy of Kain*** wurde bereits auf vorangegangenen Messen präsentiert und nähert sich der Fertigstellung. Auf die „erwachsene Handlung“ möchte Crystal Dynamics besonders hinweisen: Während Eurer Reise durch 160.000 isometrische Bildschirme „trinkt Ihr das Blut Eurer Gegner, um zu überleben“. Die Fantasy-Wanderung wird durch Morphs (Vampir Kain verwandelt sich in Fledermaus, Wolf oder Nebel) und Zooms sowie einem 20minütigen Computerfilm aufgelockert. Neben Sportlizenzen (***3D Baseball***) hat Crystal Dynamics auch zwei Marvel-Titel an Land gezogen, die für die Playstation umgesetzt werden: Sowohl vom 3D-Action-Spiel ***The Punisher***, als auch von ***Ghost Rider*** war auf der e3 jedoch noch nicht zu sehen.

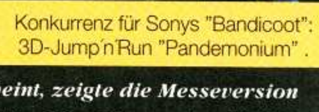


Isometrische Geisterjagd von Core Design bzw. der Firmenmutter Eidos: "Swagman" erscheint für Saturn und Playstation.

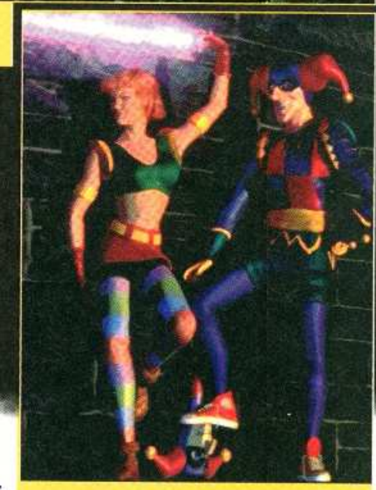
most wanted

Pandemonium

Daß gewitzte 3D-Jump'n'Runs nicht nur eine Domaine der Majors Sega, Sony und Nintendo sind, beweist Crystal Dynamics mit dem Zwei-Spieler-Abenteuer „Pandemonium“: Als Hofnarr Fargus oder Pagenkopf-Mädel Nikki spurtet, hüpft und purzelt Ihr durch Polygon-Urwälder und Texture-Map-Wüsten. Wie in Segas „Nights“ rotieren Landschaftsmerkmale, Brücken, Pflanzen und Holzrutschbahnen vor einem hochauflösenden, aber statischen Hintergrund. Obwohl das Spiel erst Ende des Jahres erscheint, zeigte die Messeversion bereits alle Vorzüge eines durchdachten Next-Generation-Titels. Der Hersteller möchte sich jedoch nicht ausschließlich auf spielerische Gags, Fallen und zähnefletschende 3D-Monster verlassen und hat für die Sprachausgabe amerikanische Comedy-Profis engagiert. Angesichts der bislang professionellen Übersetzungsarbeiten des Crystal-Dynamics-Partners BMG können Playstation-Freunde auf eine stilgerechte Eindeutschung hoffen. Hinter dem Projekt steht Design-Veteran Paul Reiche, der in den 80er-Jahren u.a. „Archon“, später „Star Control“ und „The Horde“ initiierte.



Konkurrenz für Sonys "Bandicoot": 3D-Jump'n'Run "Pandemonium".



Die beiden "Pandemonium"-Helden und ihr Zauberstab-Sidekick.

Data East

Wenig Neues: Data East hat sich mit Blue Sky Software zusammengetan und wird mehrere Baseball- und American-Football-Titel der Sportspielspezialisten veröffentlichen. Blue Sky zeichnet u.a. für das ausgezeichnete „World Series Baseball“ (Saturn) und „NFL Sports Talk Football ‚94“ verantwortlich. Angekündigt sind ***MVP Baseball*** und ***MVP College Football*** für beide 32-Bitter.

Last-Minute-Änderung: Der 2D-Action-Scroller "Abuse" kommt von Vic Tokai, nicht von Dataeast.

Eidos

Im Besitz der Softwarefirma Eidos befinden sich der englische Hersteller Domark und seit einigen Monaten auch die gesamte Centregold-Gruppe mit Core und U.S. Gold. Während U.S. Golds Sportspiele mit Hochdruck auf ihren Juni-Release getrimmt werden und Core's ***Tomb Raiders*** uns in seiner aktuellen Version (komplett mit Polygon-Raubtieren und Tauch-Passagen) das Wasser im Mund zusammenlaufen ließen, war uns Domarks Saturn-Entwicklung ***Crime Wave*** vollkommen neu: Als Kopfgeldjäger macht Ihr den Asphalt einer perspektivisch gezeichneten Großstadt unsicher. Acht bis an die Radkappen bewaffnete Oldtimer warten in Eurer Garage auf den Einsatz in unterschiedlichen Isometrik-Kulissen. Auch U.S. Golds zweites ***Hulk***-Videospiel (das erste erschien für die 16-Bitter) durfte MAN!AC in L.A. ausprobieren. Der grüne Muskelberg stapft als vorab gerendertes Sprite durch perspektivische Gewölbe und versenkt mit massiver Faust Bösewichte in den Boden. Die Messe-Versionen für Playstation und Saturn waren noch nicht besonders weit fortgeschritten, lassen jedoch bereits auf eine unkomplizierte und spaßige Prügel-Scrollerei schließen.



3D-Spezialist Core arbeitet am Action-Adventure "Ninja"...



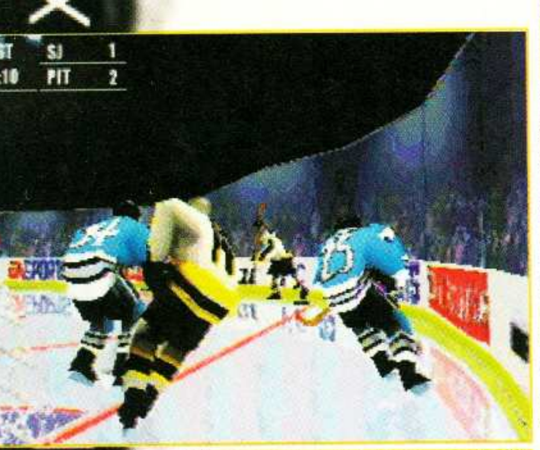
...und an der ballerlastigen Pyramiden-Expedition "Tomb Raiders".

Electronic Arts

Konsolen-Spieler können aufatmen: 1996 nimmt Electronic Arts die 32-Bit-Gambler deutlich ernster und präsentiert zwei höchst interessante Neuheiten – neben den üblichen EA-Sports-Updates. ***Soviet Strike*** bringen wir Euch in einem separaten Kasten näher, mit ***Andretti Racing*** düsen wir sofort los. 16 verschiedene Strecken sorgen für ein mächtiges Spielspaß-Fundament, das drei Kamera-Perspektiven blendend in Szene setzen. Die 3D-Optik wirkte auf der e3 erstaunlich fließend, das Spielgefühl war prima. Ihr wählt aus Stock-Car-Wettbewerb



Im Herbst geht EA Sports in die neue Saison: Wir erwarten u.a. "Madden '97" (hier im Bild), "NHL Hockey '97" und "PGA Tour Golf '97".




EA's "NHL Hockey '97" ist exklusiv für die Playstation angekündigt


EA Sports auf der Überholspur mit "Andretti Racing"

und Indy-Car-Racing, seht authentisches FMV-Material und hört Kommentare amerikanischer Fernsehreporter. Außerdem steht die Andretti-Sippe (Mario, Michael und Jeff) mit Tips zur Seite, wenn Ihr zu oft gegen die Bande deppert. „Andretti Racing" ist auf Action ausgelegt, läßt aber taktisches Fahren und Rennstrategien zu. Die Playstation-Entwicklung war technisch akkurat und sollte Psygnosis' „Destruction Derby" ernsthaft Paroli bieten. Aus der EA-Sports-Kollektion steht außerdem die neue Baseball-Simulation ***Triple Play '97***, ein ***Madden '97***-Update sowie ein stark verbessertes ***PGA Tour '97*** an. Zwei frische Kurse, deutlich hübschere 3D-Optiken und eine moderne Präsentation trösten über das lieblose „PGA ,96" hinweg. 14 PGA-Profis mischen mit, eine Bild-in-Bild-Funktion erlaubt neue Ballflug-Analysen. Außerdem konnte man erste Animationen von ***NHL Hockey '97*** für die Playstation erhaschen, das schon recht vielversprechend aussah.

Endlich ein 32-Bit-würdiges "PGA Tour Golf" von EA Sports: Jetzt mit schönerer Optik & neuen Features.

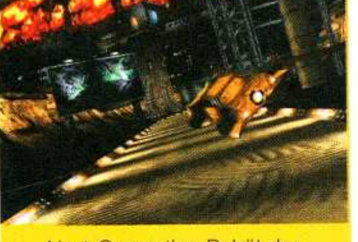
Interplay

Was lange währt, wird endlich gut? Bei „Casper" sind wir uns auch nach den neuesten Demos nicht ganz so sicher, dafür nimmt ***Rock'n' Roll Racing 2*** langsam Formen an. Ehemals als 16-Bit-Sequel geplant, brettert das rabiate Autorennen nun exklusiv auf der Sony Playstation. Die isometrische 2D-Ansicht ist einer flotten 3D-Optik gewichen, auf 32 Strecken sind Kurvendynamik und zielsicherer Waffeneinsatz gefragt. Wer die Konkurrenten nicht mit fahrerischen Mitteln vertreibt, feuert eine Rakete oder legt eine Mine. Sechs futuristische Vehikel werden den Landschafts-Outfits auf den vier Planeten gerecht, High-Tech-Extras aufgesammelt oder im Waffen-Shop gekauft. Sollte die exzellente Spielbarkeit der 16-Bit-Vorlage erreicht werden, steht uns eines der packendesten 32-Bit-Autorennen ins Haus.


Düstere 3D-Korridore in Interplay's "Shattered Steal"

Fox Interactive

Die Spiele-Tochter des News-Corp-Medienkonzerns verläßt sich auf prall gefüllte Kino- und TV-Archive, um die Next-Generation zu beglücken. Die ***Die Hard Trilogy*** (dreifache 3D-Action nach den „Stirb Langsam"-Episoden), nähert sich der Fertigstellung. Lest dazu unseren Bericht in MAN!AC 4/96. Mit ***Independence Day*** wird der gleichnamige Alien-Streifen von Roland Emmerich für Playstation und Saturn umgesetzt. Der Film gilt in den USA schon vor seiner Premiere als Sommer-Blockbuster, die Spiele konzentrieren sich auf die Flugaktionen der Hauptdarsteller: Als Pilot einer UN-Verteidigungstruppe jagt Ihr in Falcon-Jets und MIGs über irdische Großstädte, um diese von der außerirdischen Bedrohung zu befreien. Zwölf Städte und Militärbasen liegen im Schatten gewaltiger Weltraumfestungen, die nach Vernichtung der Begleit-Ufos vom Spieler zerstört werden müssen. ***Alien vs Predator*** versetzt Euch wie der Jaguar-Namensvetter in die Rolle von Alien, Predator oder Space Marine. Technisch hat's nichts mit dem Atari-Spiel gemein, sondern erinnert an das gelungene „Alien Trilogy". Von der 3D-Schlacht und von der Superhelden-Lizenz ***The Tick*** war in L.A. nichts zu sehen.


Next-Generation-Debüt des Telefonriesen GTE: "Harboiled".

GTE

Der US-Telefonriese heuerte für einen Tunnel- und Highway-Flug den Comic-Star Frank Miller an: In ***Harboild*** (der Comic wird von Dark Horse vermarktet, das Spiel von Cryo entwickelt) wendet sich ein Androiden-Killer gegen den Tyrannen Willeford. In drei unterschiedlichen „Autoplanes" brettert er ballernd und verzweifelt lenkend durch vier Missionen mit sieben Levels.


Beide Bilder des Highway-Fliegers für Saturn und Playstation „Harboiled" entstammen der PC-Version.

most wanted!

Gleich landet eine Rakete in dem (hoffentlich) unbewohnten Haus

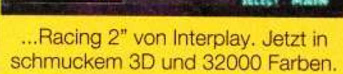
Soviet Strike

Darauf mußten wir lange warten: Die 32-Bit-Premiere der „Strike"-Serie findet im Herbst mit „Soviet Strike" statt. Die bewährte Mischung aus pulsierender Action und strategischem Gefechtskalkühl trifft auch auf der Playstation ins Schwarze. Statt isometrischer Optik wird technisch imposantes 3D geboten, Konzept und Programmierung stammen von den Originalentwicklern der alten „Strikes". Euer Bordcomputer übermittelt die notwendigen Infos über die Stellung der feindlichen Truppen, Versorgungseinrichtungen und Nachschubdepots, unterschiedliche Blickwinkel sind selbstverständlich. Über die Story wurde nicht viel verraten, doch schon der Titel deutet auf einen realitätsnaben Plot mit dezenter Indizierungsgefahr hin.


"Soviet Strike": Strategie & Action in einer schlagkräftigen Mischung.



Nach langer Wartezeit endlich Impressionen aus "Rock'n'Roll...



...Racing 2" von Interplay. Jetzt in schmuckem 3D und 32000 Farben.



Die 3D-Katakomben von "Broken Helix" sind stilvoll beleuchtet und technisch prima in Szene gesetzt

Von der 3D-Raserei zur 2D-Action: ***Armed*** lockt mit gerenderten Supersöldnern, die sich durch zwölf scrollende Feindareale ballern. Im Jahr 2495 ist die Erde am Ende, einzelne Stadt-Staaten kämpfen erbittert um die letzten Vorräte – Ihr greift in dieses Massaker ein, löst gelegentlich ein paar Puzzles und sammelt fleißig Extrawaffen. Das Actionspektakel spielte sich prima und muß, ähnlich wie Vic Tokai's „Abuse", keine 3D-Konkurrenz fürchten. Ob Interplay's ***Shattered Steal*** tatsächlich für die 32-Bitter erscheint, steht noch nicht fest. Die Pressemitteilungen widersprechen sich, ob der 3D-Action-Titel für Playstation und



Saturn adaptiert wird. 70 Missionen, faszinierende Voxel-Grafik, 30 Waffen und 50 intelligente Aliens lassen uns hoffen, daß auch Konsolen-Gambler ans Joypad dürfen.



Altmodische, aber prima spielbare 2D-Action mit "Armed"

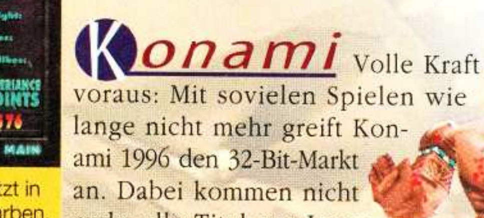
Koei

Zwei Next-Generation-Videospiele verspricht die US-Niederlassung des japanischen Strategieexperten Koei: „Pacific Theater of Operations 2" eröffnet drei Feldzüge oder sieben kürzere Szenarios des Pazifik-Kriegs 1941 bis 1945. Wahlweise als amerikanischer oder als japanischer Oberbefehlshaber kommandiert Ihr Luft- und Flottenverbände und über hundert fein ausgearbeitete Offiziere. Besetzt werden historische Schauplätze, aber auch fiktive Schlachtfeldern wie die Ostküste der USA.

„Mystery of the 7 Mansion" heißt Koeis Versuch, im Grusel-Adventure-Genre Fuß zu fassen. An „7th Guest" und Segas „Mystery Mansion" angelehnt, lädt Euch der Titel in das Haus der Puppen, auf einen griechischen Landsitz, in die Villen der Uhren, Spaten und Pianos. Habt Ihr die Rätsel in allen Gebäuden gelöst, dürft Ihr das mysteriöse finale Mansion erkunden. Drei gefährliche Schatten, eine Diebesbande und ein geheimnisvolles Mädchen teilen mit Euch das Abenteuer in einer Welt der hochauflösenden Standbilder und Animationen.



Spukschloß-Gruselein: „Mytery of the 7th Mansion" von Koei



Konami

Volle Kraft voraus: Mit sovielen Spielen wie lange nicht mehr greift Konami 1996 den 32-Bit-Markt an. Dabei kommen nicht mehr alle Titel aus Japan, die USA-Dependance ist für einige Werke verantwortlich. So zum Beispiel für das Polygon-3D-Beat'em-Up ***Kumite***, das in Zusammenarbeit mit 47 Tek entwickelt wurde. Neu ist, daß man am Outfit der einzelnen Kämpfer erkennen soll, wie gut ihre Konstitution noch ist. Auf der Basis von echten Martial-Arts-Bewegungen und einer korrekten Physik sagt "Kumite" allen „unglaubwürdigen" Prügelspielen den Kampf an. Weit über zehn Fighter repräsentieren die einzelnen Kampftechniken – vom koreanischen Tae Kwon Do bis zum chinesischen White Crane Kung Fu – und sind teils mit Waffen ausgerüstet.

Ein "Kumite"-Fighter bei der Arbeit

Aus der Spielhalle stammen die Zielkreuz-Action ***Crypt Killer*** (wird in den USA mit einer Plastik-Knarre ausgeliefert) sowie das futuristische Hovercraft-Rennen ***Speed King***. Das rasante 3D-Spektakel wurde gegenüber dem Arcade-Vorbild mit neuen Renn-Vehikeln, mehr Strecken und leicht geänderter Steuerung aufgepeppt. Wer sich dem Tempo-Rausch entziehen kann und lieber gediegenere Unterhaltung sucht, findet in dem Rollenspiel ***Suikoden*** seine Erfüllung. In Japan bereits ausgeliefert, besticht Suikoden mit seiner ausgefeilten Story, schmucker Grafik und komplexen Spielverlauf. Ihr kämpft gegen das Red Moon Empire, fordert den eigenen Vater heraus und kommuniziert mit über hundert verschiedenen Charakteren. Eine Übersetzung ins Deutsche ist momentan nicht in Aussicht. Auch das Cyber-Adventure ***Policenauts*** (der inoffizielle Nachfolger von „Snatcher") wird voraussichtlich nicht ins Deutsche übertragen, dafür ist eine englische Fassung für den Spätherbst zu erwarten.

An der Action-Front kämpfen mehrere Parteien: Zum einen erwarten wir ***Project Overkill*** (siehe letzte MAN!AC), zum anderen wird endlich die ***Probotector***-Saga 32-Bit-gerecht weitergeführt. Einige wenige Levels waren spielbar, diese überzeugten jedoch mit satter Action und gelungener 3D-Optik. Dabei seht Ihr das Geschehen von schräg oben, konventionelle Sprite-Technik für den eigenen Spieler und die meisten Gegner wurde mit einem rotierenden Untergrund gepaart. Vier Söldner stehen bereit, ein Dutzend Hardcore-Levels mit Kreuzfeuer zu übersäen. Besonders wagemutige Spieler schalten den 3D-Modus ein, der mit zusätzlicher Grün/Rot-Brille für dreidimensionalen Durchblick sorgen soll. Vor Ort bevorzugten wir jedoch die traditionelle Variante, die schlicht und einfach mehr Übersicht bot.

Schließlich mischt auch Konami im 3D-Action-Genre mit und schickt Explosionsspezialist Jake Burton auf die Suche nach scharfen Bomben. ***Broken Helix*** kombiniert pure Dungeon-Action mit Abenteuer-Elementen, die gigantische Spielfläche bietet Roboter-Fabriken, medizinische Labors, einheimische Terroristen und mutierende Aliens.







Drei Impressionen aus dem 32-Bit-"Probotector": Coole Grafik, böse Aliens & garantierter Spielspaß.

e3

LucasArts

Über die beiden Factor-5-Produktionen für LucasArts, ***Rebel Assault 2*** und ***Ballblazer Champions*** für die Playstation, haben wir Euch in der letzten Ausgabe ausführlich informiert. Mittlerweile gibt's jedoch neues Material zu den ehemaligen ***Mytb Adventures***, die jetzt in ***Herc's Adventure*** umgetauft wurden. Das zarte Action-Adventure ist in der griechischen Sagenwelt angesiedelt und verbindet bildschirmfüllende Cartoon-Animationen mit traditioneller 2D-Grafik. Als einer von drei unterschiedlich talentierten griechischen Helden, Hercules, Atlanta oder Jason, kämpft Ihr gegen die weitläufig bekannten Monster der Antike, um schließlich Acropolis zu zerstören. Unterwegs wird eine Menge gefightet, Wrestling-Moves und Schwertduelle unterstreichen das Action-Element. Der Humor kommt nicht nur in den FMV-Einspielungen zum Tragen, das ganze Spiel weicht deutlich vom Splatter-Mainstream ab, ohne auf zünftiges Prügeln zu verzichten.

Ein Action-Adventure von den "Zombies"-Programmierern: "Herc's Adventure".



Auf und ab durch die Straßen von San Francisco: „Vette" von Microprose kommt für die Playstation (Bild: PC-Version)

MGM



Film-Inspiration und Comic-Zugabe von Neal Adams: „Cyberthug"

Nachdem sich die Majors in den letzten Jahren inkognito in die Spielebranche einkauften, betreten mit Fox Interactive und MGM Interactive zwei Hollywood-Studios ganz unverblümt die Software-Szene. Im Gegensatz zu Fox will MGM keinen Leinwand-Content verbraten, sondern spendiert der Playstation zwei neue Spielkonzepte: ***H.O.S.T.***, ein Multi-Player-Action-Titel aus der Von-Oben-Perspektive, wird vom englischen Entwickler Eurocom (bislang durch Umsetzungen bekannt) für den PC programmiert und 1997 auf die Playstation umgesetzt. Die Kamera zoomt flexibel durch 25 Labyrinthe in denen sich Roboter um Extrawummen schlagen und herumwuselnde Menschen befreien. Ein zweites Entwicklungsteam, Saffire Corp (vormals Cygnus) unter der Direktion der ehemaligen Sculptured-Software-Designer Les Pardew und Hal Rushton, arbeitet an ***Cybertbug***: Im Cyberspace tummeln sich bizarre Bösewichte unter denen der Titelheld mit digitalem Surfboard, blitzender Klinge und Artillerie-Arm aufräumt. Durch zehn 3D-Levels blickt Ihr ihm bei seinen Echtzeit-Gefechten über die Schulter.

Microprose/Spectrum Holobyte

Die erste Welle einer großangelegten Next-Generation-Offensive haben wir Euch in der letzten MAN!AC vorgestellt. Neben ***Gunsbip***, ***Top Gun*** und ***Transport Tycoon*** wird der amerikanische Traditionshersteller auch den zweiten Teil der Alien-Jagd „X-Com" auf die Playstation umsetzen. In ***X-Com: Terror From the Deep*** verteidigt Ihr den blauen Planeten nicht vor außerirdischen Invasoren, sondern vor Eroberern aus dem Meer. Die Spielmechanik (spannende, aber teils unübersichtliche Mischung aus Ressourcen-Management, Taktik und Strategie) blieb die gleiche, alle Monster, Waffen und Vehikel wurden jedoch gegen maritime Innovationen getauscht. Die PC-Besitzer spielen bald den dritten Teil („Apocalypse") der „X-Com"-Serie, die zweite Folge für die Playstation wird im Sommer ausgeliefert.

Im Gegensatz dazu werden Playstation- und Windows-Varianten des Rennspiels ***Vette: San Francisco Tbrills*** nahezu gleichzeitig entwickelt. Wie der Name verrät, dürft Ihr in „Vette" (der Name steht als Abkürzung für die verschiedenen Modelle des US-Sportwagens Chevrolet Corvette) die Auf-und-Ab-Verkehrsführung der kalifornischen Großstadt nicht verlassen.



Weg vom Fenster: Das 3DO hat gegen Sony & Sega verloren.

3DO

Außer einer Handvoll Panasonic-Neuheiten, neben Multimedia-Krimskrams und Lernsoftware ca. 1,3 Spiele, war 3DO-Software auf der e3 kaum zu finden. Hier noch ein „Casper"-Nachzügler von Interplay, dort ein überfälliges Interactive Movie des Studio 3DO, das war's. Das 3DO ist als Spielkonsole gescheitert, ein Upgrade zur M2-Technologie unwahrscheinlicher als vor einem Jahr. Was mit der M2-Hardware, die sich im Besitz von Panasonic befindet, gescheben wird, ist ungewiß. Auf der e3 wurde nichts davon gezeigt, eine Veröffentlichung 1996 halten wir für ausgeschlossen. Wenn sich die Rechte-Eigner nicht bald überlegen, wie sie eine eventuelle M2-Konsole demnächst vermarkten und mit ausreichend Software versorgen wollen (vielleicht sogar mit DVD- statt CD-Laufwerk), dann ist M2 schon tot, bevor der erste Prototyp zu sehen war.

Mindscape



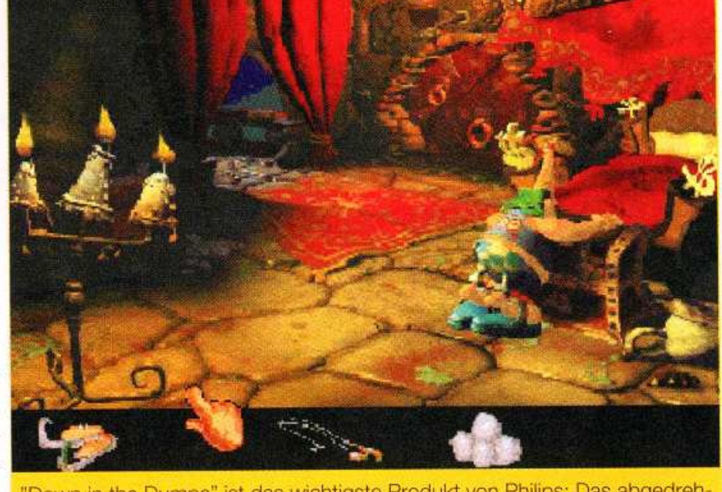
Mindspace zeigte nur die PC-Versionen ihrer Titel: "Starwinder"

Seine Playstations hatte die Pearson-Tochter Mindscape vergessen, trotz des PC-Schwerpunkts das Konsolen-Engagement aber nicht aufgegeben. Das „Warhammer"-Strategiespiel ***Shadow of the Horned Rat*** lief auf einer einsamen Entwickler-Playstation, zu den anderen Sony-Spiele existieren nur unfertige PC-Versionen und schriftliche Unterlagen: In ***Marvel 2099*** kämpfen die modernisierten Abkömmlinge von Hulk, Spiderman, Dare Devil und Punisher, sowie den Angehörigen der Marvel-Teams X-Men und Fantastische Vier gegen die Mutanten des Doom. Die bakteriologisch und radioaktiv verseuchte Welt ist in knapp fünfzig Gebiete unterteilt, in denen zwei Spieler gleich eine Horde von Zukunfts-Superhelden in den Kampf führen. ***Starwinder*** (das wie andere Mindscape-Spiele für die Playstation, aber nicht für den Saturn erscheint) ist ein 3D-Weltraumkampfspiel in Echtzeit, das Mindscape durch eine Stunde FMV-Story aufpeppt, ***Mega Race 2*** Cryos Fortsetzung zum mittelprächtigen Zukunfts-Rennspiel von 1994. Über die vielversprechende Cartoon-Raserei ***Supersonic Racers*** berichteten wir in der letzten MAN!AC, das französische Science-fiction-3D-Spiel ***Raven Project*** testen wir in der nächsten MAN!AC, ebenso wie die den blutigen Solo-Feldzug der ***Raven Project***-Heldin. Neben den Action-Titeln sollen auch die Sportspiele von Mindscape („Golf", „Aaron vs. Ruth: Superstars Baseball", „NCAA Basketball" und „NCAA Football") für die Playstation umgesetzt werden.

Mizuki

Den japanischen CD-Publisher Mizuki stöberten wir auf einem Fernost-Stand in der Edutainment-Halle auf. Der „Ridge Racer"-Konkurrent ***Racing Groovy*** bedeutet Mizukis Einstieg in das Playstation-Business, nachdem die Firma über Töchter in China und Korea bislang Mac- und Windows-Software auslieferte. Für ein Debüt-Spiel sah „Racing Groovy" ganz passabel aus und übertrumpft das Namco-Vorbild sogar in einigen Details: Neben acht Standard-Boliden erwarten Euch drei Spezial-Autos, die mit dem Joypad oder Namcos NeGcon durch Dschungel, Gebirge und

Autobahn-Level gelenkt werden. Nach den drei Grundkursen rollen Sieger in den Extra-Difficult-Mode oder treten à la „Motor Toon GP" gegen ihre eigenen Rundenrekorde (in Form eines Geisterfahrzeugs) an. Da „Racing Groovy" die „Ridge Racer"-Spiele grafisch nicht ganz erreicht, wird mit Optionen und Features geklotzt: Sowohl ein ausschaltbarer Panorama-Rückspiegel, als auch ein Zwei-Spieler-Link-Modus haben die Entwickler spendiert. Außerdem dürfen sieben Minuten Fahrzeit „mitgefilmt" und später in der Wiederholung von kritischen Fahrern analysiert werden. Die Mischung aus „Ridge Racer"-Elementen und Feature-Vielfalt ist uns eine ausführliche Vorstellung des Spiels in der nächsten MAN!AC wert.



"Down in the Dumps" ist das wichtigste Produkt von Philips: Das abgedrehte Point'n'Click-Adventure ist aufwendig und grafisch liebevoll inszeniert.

"QAD" vom englischen Kult-Programmierer Jon Ritman sah nun deutlich besser aus als auf der ECTS.



Erstes Videospiel des pan-japanischen Software-Herstellers Mizuki: „Racing Groovy" sitzt „Ridge Racer" & Co. dicht am Auspuff.

Ocean Viele Namen, wenig Inhalte: Am Ocean-Stand konnten wir im Wesentlichen nur bekannte Spiele antesten, allen voran ***Tunnel B1*** und ***Viper*** aus deutscher Produktion. Über diese beiden Neon-Titel haben wir Euch bereits ausführlich informiert, fertig ist leider noch keines der grafisch grandiosen 32-Bit-Highlights. Die restlichen Neuheiten konnten wir nur der Pressemappe entnehmen – Textbeschreibungen ohne Bildmaterial. Wir vermuten mal, daß die meisten Programme noch ein gutes Stück von ihrer Fertigstellung entfernt sind. Vielleicht liegt dies auch daran, daß die neue, interne Entwicklungsabteilung von Ocean (Tribe) noch mit Kinderkrankheiten zu kämpfen hat. Tribe arbeitet u.a. an dem „Wing Commander"-Verschnitt ***Dreadnought*** und dem blutigen 3D-Action-Epos ***Dawn of Darkness***. Interessant erschienen uns außerdem das 3D-Autorennen ***Project Rally*** sowie das klassische Shoot'em-Up ***Project X2*** (von den Engländern Team 17 programmiert).

Philips Blue Sky Software scheint gut im Geschäft: Nach ihrem Abkommen mit Data East verkündet auch Philips eine Zusammenarbeit mit den Sportprofis im Rahmen der neuen Total Control Sports Line. Als erstes Produkt soll eine American-Football-Simulation erscheinen, weiteres steht noch nicht fest. Von der angekündigten Konsolen-Offensive ist noch wenig zu sehen: Auf der Messe wurde erneut das putzige Grafik-Adventure ***Down in the Dumps*** gezeigt, außerdem erwarten wir das 3D-Rennspiel ***Demon Driver*** (Reifen-Rabatz im 21. Jahrhundert), das 3D-Actionspiel ***QAD*** mit seiner eindrucksvollen Fraktal-Grafik sowie ***Micro Machines 3D*** aus den Codemasters-Entwicklungsstudios – das 16-Bit-Autorennen von schräg oben in Pseudo-3D. Die meisten Philips-Titel erscheinen ausschließlich für die Playstation, über Saturn-Umsetzungen schweigt man sich aus.



Hüpf mal wieder: Die Lemminge bereiten sich auf ein Special-FX-gespicktes 2D-Jump'n'Run vor.



Playmates Auch wenn Shiny ihr nächstes Konsolenspiel ***Wild 9*** für Interplay entwickelt, hat Playmates einige Eisen im Feuer. Neben ***Skeleton Warriors***, das wir bereits vorgestellt haben, erwarten wir im Lauf des Jahres die Motocross-Simulation ***VMX Racing***. Das 3D-Rennen war in einer frühen Playstation-Version auf der Messe zu spielen und sah schon recht ordentlich aus. Mehrere Kurse stehen bereit (inklusive einem Rennen auf dem Mond ohne Schwerkraft), die acht Teilnehmer mit schwierigen Zickzack-Kurven, Sprungschanzen und Buckelpisten fordern. Dank 3D-Optik ist die Kameraperspektive einstellbar, die Soundeffekte wurden live gesampelt und die Musik stammt von Tommy Tallarico. Während „VMX Racing" schon gegen Weihnachten erscheint, erwarten wir die Adaption der Cartoon-Serie ***Duckman*** erst 1997. Das Playstation-Adventure aus der Ich-Perspektive bietet rund 40 Schauplätze, viele Original-Sprecher der (amerikanischen) TV-Serie – und war auf der Messe leider noch nicht zu sehen. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.

Psygnosis Gleich drei Psygnosis-Neuheiten würdigen wir in ausgelagerten Previews: Alle Infos zu ***Monster Truck Rally***, ***Wipeout 2097*** und ***Destruction Derby 2*** findet Ihr auf den Seiten 40, 34 und 35. Doch auch der Rest kann sich sehen lassen, denn Psygnosis hatte auf der e3 mit Abstand die meisten und interessantesten Playstation-Produkte. So konnten wir das erst für 1997 geplante ***Tenka*** in Augenschein nehmen, das mit ausgefeilter 3D-Engine und cleverem Level-Design nicht nur die „Resident Evil"-Fans beeindruckt. Wer's etwas weniger wild mag, der setzt auf die Fortsetzung zum erfolgreichen Grafik-Adventure



Wunderschöne Comic-Grafiken und eine abgedrehte Story prägen die Adventure-Fortsetzung "Discworld 2" (Bilder links und oben)



Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

Deutschland 069-66 54 34 00

Schweiz 157 11 33

(86 RP./Min)

Hey! Wenn dir Ridge Racer Revolution zu schnell ist, dann spiel doch hiermit!





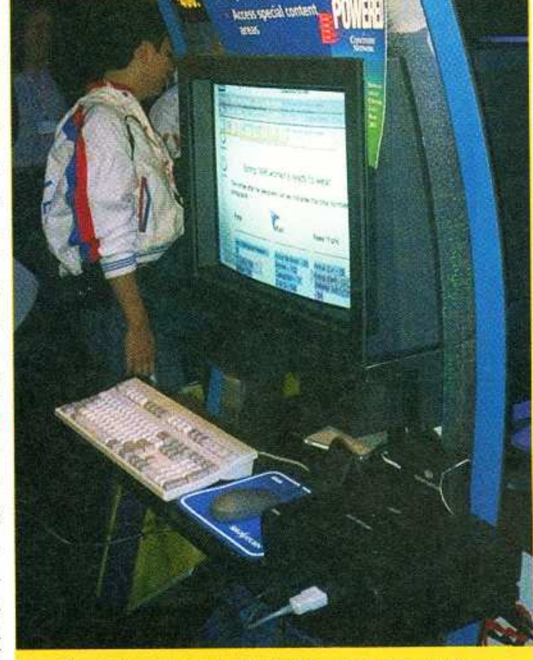


„Discworld“. ***Discworld 2*** sieht dank 20.000 handgezeichneten Animationen deutlich besser aus als der Vorgänger aus, ist noch einen Tick verrückter und wird natürlich komplett ins Deutsche übersetzt. Die Umsetzung der Terry-Pratchett-Romanvorlage wirkt außerordentlich gelungen, Hauptakteur Death verschlägt es diesmal nach Australien. Damit auch Polygon-Fetischisten Rätsel lösen können, hält Psygnosis ***The City of Lost Children*** bereit. Das grafisch faszinierende Abenteuer konfrontiert Euch mit 20 Echtzeit-animierten 3D-Charakteren, über 100 vorab gerenderten Hintergrundoptiken und tonnenweise stilvollen Puzzles. Die französische Filmvorlage wird vor Ort adaptiert und sollte noch vor Weihnachten erscheinen.

Schließlich bereitet Psygnosis die Veröffentlichung von ***The Island of Dr. Moreau*** vor, das nichts mit der kommenden Hollywood-Neuverfilmung zu tun hat. Auf einer einsamen Insel züchtet der verrückt-geniale Dr. Moreau „Monstermenschen“, die nicht sehr umgänglich sind. Ihr erkundet das alptraumhafte H.G.-Wells-Szenario, ein riesiges Areal wird in schmucker 3D-Optik dargeboten.

Auch die restlichen Neuheiten, „Lomax in Lemmingland“ (ehemals „Lemmings Platform“), „Athanor“, „The Fallen“ und „Sentient“, haben wir Euch bereits vorgestellt (siehe MAN!AC 6/96, ab Seite 22). Auf den Ankündigungslisten fanden wir noch das futuristische 3D-Actionspiel ***Rodney Matthews*** sowie den Action-Strategie-Mix ***Alphastorm***.

P.S.: Die Auslieferung von „Formula 1“ verschiebt sich leider auf September.



Saturn im Internet: Für 200 Dollar verkauft Sega 28.8bps-Modem und eigenen HTML 2.0-Browser.

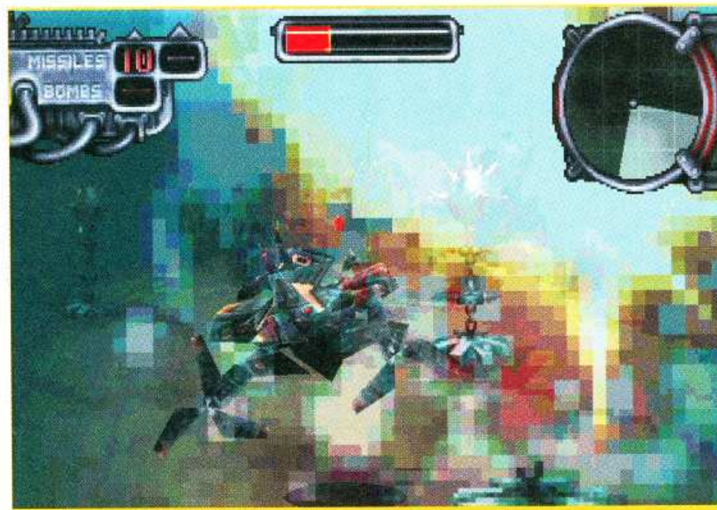
Neben Automatenumsetzungen zelebrierte Sega auf der e3 auch viele Originalkonzepte: "Mr Bones"

Feuer frei am Sega-Stand: "Virtua Cop 2" ist einer der weniger friedlichen Saturn-Weihnachtstitel.



Bereits in einer frühen Version besticht Psygnosis' "Tenka" mit sehenswerter Optik und cleveren Spielideen.

In der "Stadt der verlorenen Kinder" ("City of the Lost Children") erkundet Ihr eine komplett gerenderte Welt.



Die Sega-Fans und 3D-Spezialisten von Scavenger jagen Euch mit "Amok" über den Meeresboden. Andere Levels waren in L.A. noch nicht spielbar.

Scavenger

Auch wenn der amerikanische 3D-Entwickler seine 32X-Projekte gestoppt hat, hält er Sega die Treue. Auf dem gewaltigen Messestand liefen spielbare Versionen neuer Saturn-Spiele und Demos weit entfernter Projekte (z.B. zum Piraten-Abenteuer ***Spanish Blood***). MAN!AC spielte den Unterwasser-Level des Vehikel-Actionspiels ***Amok***, bei dem Ihr später auch über den Erdboden brettert und in den Himmel abhebt. In ***Scorcher***, dem ersten Saturn-Titel der „Subterrania“-Entwickler Zyrix, rollt Ihr wiederum in einem Gyroscope über einen großstädtischen Freeway, mit Steilkurven und zerborstenen Brücken. Technisch müssen sich beide Titel nicht hinter anderen Next-Generation-Meisterwerken verstecken, insbesondere das Light-Shading in „Scorcher“ wirkt atmosphärisch überzeugend. Wieviel spielerischer Gehalt sich in den beiden Titeln und im Split-Screen-Gefecht „Amok“ verbirgt, verraten wir Euch demnächst.



Die Martial-Arts-Kämpfe von "VF 3" verspricht Sega für den Saturn.

Sega

The Empire Strikes Back: Mit einem Drei-Millionen-Dollar-Messestand, Luxus-Spielautomaten und dem Multi-Platform-Joint-Venture Segasoft rüstet sich Sega für die nächste Runde im 32-Bit-Duell mit Sony. Die atemberaubenden Szenen aus dem neuen ***Virtual Fighter 3***-Spielautomaten (wird definitiv für den Saturn umgesetzt) und die spielbaren Levels der Saturn-Exklusiv-Entwicklung ***Nights*** gehörten zu den aufsehenerregensten Animationen der Messe. Aber auch die anderen Titel für den Saturn zeigen, daß Sega Software-mäßig ein Jahrzehnt mehr Erfahrung hat als der Erzkonkurrent Sony. Das Hollywood-reife Jump'n'Run-Abenteuer ***Heart of Darkness*** und den Strategie-Bestseller ***Command & Conquer*** hat Sega durch Deals mit Virgin erworben, die Putzig-Prügelei ***VF Kids***, das Motorradrennspiel ***Manx TT***, das Arena-Kampfspiel ***Virtual On***, ***Virtua Cop 2*** sowie das SF-Beat'em-Up



Sind die süß! Mit viel Humor und taktischer Tiefe schlagen...



...die Kids-Versionen der "Virtua Fighter" auf dem Saturn zu.

most wanted



Segas Saturn-kompatible Arcade-Hardware wird u.a. von Tecmo benutzt: "Dead or Alive".

Fighting Vipers werden bis Ende des Jahres von der Spielhalle auf den Saturn portiert. Aber auch Originalentwicklungen, die „Nights" zur Seite gestellt werden, wurden in spielbaren Versionen gezeigt: ***Bug Too!*** ist die Fortsetzung zum kniffligen Pseudo-3D-Jump'n'Run des letzten Jahres, ***Mr. Bones*** ein SGI-gerendertes Action-Abenteuer um ein Skelett mit Superkräften.
Segasoft, das Joint-Venture zwischen CSK und Sega, ist darauf spezialisiert, Cross-Platform- und (mit Hilfe des Partners MPath) Internet-Spiele zu entwickeln. Während die auf der e3 gezeigten Titel gleichzeitig für PC und Saturn erscheinen, wird sogar von Playstation-Umsetzungen gemunkelt. Eine offizielle Bestätigung, daß der mittelalterliche Cartoon-Wettkampf ***Three Dirty Dwarfes*** (auf den Saturn für drei Spieler) und der Interactive Movie ***The Sacred Pools*** (viel Magie und hübsche Mädchen) nach ihrem Saturn-Release auch für die Sony-Konsole erscheinen, gab es auf der e3 jedoch nicht.


Neues Abenteuer mit frischen Freunden und Feinden: "Bug! Too!"

Sierra

Der amerikanische Traditionshersteller Sierra nimmt mit seiner ablehnenden Haltung gegenüber Spielkonsolen eine Sonderstellung ein. Der Gigant, zu dem u.a. Coktel, Papyrus, SubLogic und Dynamix gehören, möchte von seiner Dreamteam-Rolle nichts mehr wissen (laut der PR-Managerin Barbara Dawson arbeitet man nicht an einem Nintendo-64-"Red Baron"), schert sich nicht um den Saturn und zeigte auf der e3 lediglich für die Playstation ein einziges Videospiel. Die langerwartete Umsetzung der Hardcore-Simularion ***NASCAR Racing*** lief unkommentiert auf einem einzelnen Monitor. Auch wenn das grafisch überarbeitete Stock-Car-Rennen gegenüber Action-Konkurrenten wie „Ridge Racer" und „Sega Rally" sehr karg aussah, konnte sich MAN!AC von den tieferen Werten überzeugen. Für ausdauernde Rennfetischisten mit Tuning-Ambitionen und Authentizität-Anspruch bergen die endlosen Kreis-Rennen eine eigene Faszination. Um als Teamchef und Fahrer die Saison zu überstehen, bezieht Ihr Reifen-Politik und Spoiler-Design in Eure Überlegungen ein. Da Stockcar-Rennen in der Realität die rauhe Version europäischer Tourenwagen-Schlachten sind, kommt „NASCAR Racing" auch ohne Übertreibungen und Witz-Karambolagen aus. Windschatten, Rempelverhalten und Kurventechnik sind die wichtigsten Faktoren für den Stock-Car-Erfolg.

Authentische Stock-Car-Rennen für die Playstation: "NASCAR Racing".



Game Over für Atari: Auf der e3 gab's keine Jaguar-Spiele mehr.

Atari Jaguar

Noch deutlicher als beim 3DO zeichnet sich die Negativ-Zukunft das Jaguar ab. Einige wenige Spiele, die bereits in der Entwicklung sind, werden wohl noch erscheinen, neue Projekte definitiv nicht gestartet. Atari scheidet hiermit endgültig aus dem Kreis der Konsolen-Fabrikanten, will dem Software-Business als PC-Spiele-Entwickler jedoch treu bleiben. Was wird wohl aus Jeff Minter...


360°-Wahnsinn: Optisch schlägt "Sonic Xtreme" Purzelbäume.

Fein schattiert: Für 3D-Grafik ist das Sega-Maskottchen wie geschaffen.

Sonic Xtreme

Auch 16-Bit-Held Sonic darf beim Saturn-Aufmarsch nicht fehlen. In L.A. gab es von „Sonic Extreme" jedoch lediglich ein paar kunterbunte 360°-Bonusrunden zu sehen, in denen man zumindest schon das klassische „Dash"-Manöver, sowie die neuen „SonicSplash" und „SonicStreal"-Moves ausprobieren konnte. Grafisch zeigt sich "Sonic Xtreme" mit seinen 360°-Achterbahnfahrten auf der Höhe der Zeit. Wie "Nights" soll Sonics neueste Konfrontation mit Dr. Robotnik die Saturn-Hardware bis aufs letzte ausreizen und beide Video-Prozessoren (VDP 1 und VDP 2) parallel beschäftigen. Ach, ja: Auch „Sonic Fighters" wird bald für den Saturn umgesetzt.

Sony

Erst hat Sony den Playstation-Preis auf 199 US-Dollar gesenkt, 24 Stunden später zog Sega nach. In Deutschland bedeutet dies einen offiziellen Verkaufspreis von 399 Mark für die Playstation – den Kunden freut's. Parallel dazu gab Sony bekannt, weltweit fünf Millionen Konsolen verkauft zu haben, über eine Million davon in den USA. An der Software-Front setzt Sony größtenteils auf Nachfolger. So wird die futuristische Blech-



Reigen der Fortsetzungen: Neben "ESPN Extreme Games" (Update-Titel "2-Xtreme") wird auch "Twisted Metal" weitergeführt.

Twisted Metal fortgesetzt (größer, schöner, schneller), auch „Extreme Games" erhält mit **2-Xtreme** ein würdiges Sequel. Mountain Bikes, Inline Skates, Skateboards und Snowboards stehen an exotischen Schauplätzen bereit. Jedes Vehikel hat neue Special Moves, es gibt mehr Kurse und mit speziellen Schlüsseln könnt Ihr unterwegs ein paar Shortcuts öffnen. Das klingt nicht nur interessant, die technisch saubere Messe-Version spielte sich auch prima.

Weiterhin steht uns nach „NFL Gameday" ein weiteres American-Football-Spiel ins Haus (**NCAA Gamebreaker**) und die japanischen Rollenspiele **Beyond the Beyond** sowie **Arc the Lad** waren in englischen Versionen zu sehen. Im Lauf der Jahres soll es davon auch deutsche Fassungen geben.

Ein neuer Sony-Flugsimulator mit viel Action: "Bogey 6".

Weiterhin hat sich Sony die Vertriebsrechte an Square's 3D-Prügler **Tobal No. 1** gesichert (enttäuschende Optik in der Klasse von „Virtua Fighter") und stellte das feuchte Rennspiel **Jet Moto** vor. An Bord eines Jet Bikes fetzt Ihr über Wasser, Schnee und Land, alles 3D-gerecht aufbereitet. Die Entwickler legen auf die korrekte Physik besonderen Wert, was gerade bei den verschiedenen Untergründen ins Gewicht fällt. Zwölf Kurse sind im Angebot, die nicht zwangsläufig geradeaus auf Bestzeit gefahren werden, sondern ausreichend Platz für alternative Streckenführungen und versteckte Shortcuts bieten. Das Entwicklerteam SingleTrac ist u.a. für „Twisted Metal" und „Warhawk" verantwortlich, entsprechend gut macht sich „Jet Moto" in grafischer Hinsicht.



Wer den ersten Teil von "Twisted Metal" mochte, kommt auch bei der Fortsetzung auf seine Kosten: Action, Explosionen & blinde Zerstörungswut.



So ein Jet-Bike läßt sich nicht nur auf dem Wasser fahren, in "Jet Moto" dient der coole Freizeit-Flitzer auch als landtaugliches Rennvehikel.

Crash Bandicoot



Das neue Sony-Maskottchen durchstreift eine atemberaubende 3D-Welt, in der Wälder, Städte und ein halbes Dutzend andere Szenarien vorkommen.

Das neue Playstation-Maskottchen „Crash Bandicoot" ist eine Gemeinschaftsentwicklung von Sony, Universal und Naughty Dog Software, den Programmierern des miserablen 3DO-Prüglers „Way of the Warrior". Seitdem muß sich aber bei der Truppe einiges geändert haben, denn „Crash Bandicoot" sah auf der e3 verdammt gut aus und soll nach seiner Videospiel-Premiere vielseitig (u.a. als TV-Serie) vermarktet werden. Das 3D-Action-Jump'n'Run überzeugte mit einer famosen 3D-Engine, prächtig animierten Charakteren und überraschendem Leveldesign. Mehr als 30 gerenderte Spielstufen absolviert der putzige Cartoon-Fuchs, erkundet geheime Passagen und erlebt traditionelle Hüpfspielelemente in der dritten Dimension. Dabei machten die präsentierten Szenen jede Menge Laune, spektakuläre 3D-Gags und eine flotte Steuerung lassen auf einen würdigen Konkurrenten von „Sonic Xtreme" und dem neuen "Super Mario 64" hoffen.



Unendliche Weiten: Crash hat einen langen Fußmarsch vor sich.

Tecmo

1996 hat Tecmo den Sprung auf 32-Bit-Plattformen endlich geschafft: So erscheint das auf NES und Super NES außerordentlich erfolgreiche **Tecmo Superbowl** endlich für Playstation und Saturn. Die American-Football-Simulation besticht mit den üblichen Features, cooler 3D-Grafik, Live-Kommentar, 30 echten NFL-Teams und neuer Steuer-Technik. Insgesamt bevorzugt Tecmo die Playstation: das Echtzeit-3D-Action-Adventure **Castle of the Damned**, das schnucklige 3D-Golf **Tecmo World Golf**, das Action-Pferderennen **Tecmo Thoroughbred Derby** sowie die Make-Your-Monster-CD **Monster Rancher** erscheinen exklusiv für das Sony-System. Bei letzterem Spiel legt Ihr eine private Music-CD in die Playstation, um das Design Eures Jung-Monsters festzulegen. Nach der Bit-Analyse Eurer CD morpht sich ein individuelles Ungetüm zurecht und tritt im Beat'em-Up-Turnier gegen andere Monster an.

Ob dieser Spielkonzept aufgeht ist ebenso unsicher wie der Erscheinungstermin des grafisch eindruckvollen Polygon-Prügler **Dead or Alive**, der ausschließlich für den Saturn auf den Markt kommt – die Arcade-Version basiert auf Segas Model-2-Hardware. Acht Martial-Arts-Fighter hauen, stechen, würgen und schlagen in einer quadratischen Arena wild um sich, blutige Death Blows werden dem Spieltitel gerecht. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben. Last but not least erwarten wir die Zylinder-Knobelei **Tecmo Stackers** (maximal zwei Spieler) für Playstation und Saturn – eine Mischung aus "Tetris" und "Columns" mit dezenten Innovationen.



Konkurrenz für "PGA Tour Golf" & Co: "Tecmo World Golf".



Eine neue Geschicklichkeits-Knobelei aus Japan: "Tecmo Stackers".



Der neue Tecmo-Prügler "Dead or Alive" debütierte auf der e3 als Arcade-Spiel, wird aber in nahezu identischer Form für den Saturn erscheinen.


Teil 2 im Anmarsch: Neue Gefahren für den allerliebsten "Rayman".

Ubi-Soft

Über die beiden Knüller ***Rayman 2*** und ***Street Racer 2*** erfahrt Ihr alles Wissenswerte in unserem Doppel-Preview auf den Seiten 36 und 37. Neben diesen beiden Highlights hatte Ubi-Soft kein weiteres Konsolen-Spiel auf der Messe.

Viacom

Nach vorsichtigen, aber nicht immer erfolgreichen Versuchen im 16-Bit-Bereich, konzentriert sich die „New Media"-Abteilung des Medienriesen Viacom nun auf die Next Generation. Dabei verläßt sich die Paramount-, Nickelodeon- und MTV-Mutter auf den Bekanntheitsgrad ihrer TV-Programme und Helden: Als ***MTV's Slamscape*** wird ein fetziges 3D-Ballerspiel für die Playstation vermarktet, das auf der e3 schon nahezu fertig wirkte: Nach einem Autounfall landet der komatöse „Slamscape"-Spieler in der digitalen Arena skrupelloser Cyber-Wissenschaftler. Dort muß er die Psychen von 16 anderen Testpersonen befreien, die in fünf surrealen 360°-Szenarios von tödlichen Kindheitserinnerungen (u.a. „Shreddy Bears" und „Frightmare Clowns") gefangen gehalten werden. Im Stil von ***Cybersled*** und ähnlichen Arena-Schlachten rast Euer „Slamjet"-Hovercraft mit 60 Bildern pro Sekunde den Tracks der Rockband God Lives Underwater hinterher – jeder Gegner ist an einer anderen Musik zu erkennen.
Ebenfalls schon spielbar war das Playstation-Debüt der Liquid-


Leichen Pflastern ihren Weg: MTV-Heldin „Aeon Flux" räumt – springend, ballernd und boxend – auf der Playstation auf.

Television-Zeichentrick-Killerin ***Aeon Flux***, die vom französischen Entwickler Cryo in einer 3D-Welt ausgesetzt wird und dort auf alles ballert, was eine Hose trägt. Grafisch erinnert "MTV's Aeon Flux" an Capcoms „Resident Evil", im Gegensatz zum Geisterhaus-Splatter gibt´s in der Endzeit zwar klar umrissene Sabotage-Aufträge, aber kaum Puzzles und ausschließlich in Echtzeit berechnete Kulissen. Die Teufelsbraut im schwarzen Leder bewies bereits in der frühen Messeversion ihr akrobatisches Talent mit Saltos und Überschlägen – Texture-Map-Leichen pflastern ihren Weg.
Neben diesen Titeln arbeitet Viacom noch an zwei anderen Playstation-Spielen: Das futuristische Killer-Sportspiel ***Deathdrome*** (von der 3D-Firma Zipper entwickelt) und die 3D-Jump'n'Run-Schießerei ***The Divide: Enemies within*** (Radical Entertainment) sollen beide noch Ende des Jahres ausgeliefert werden.

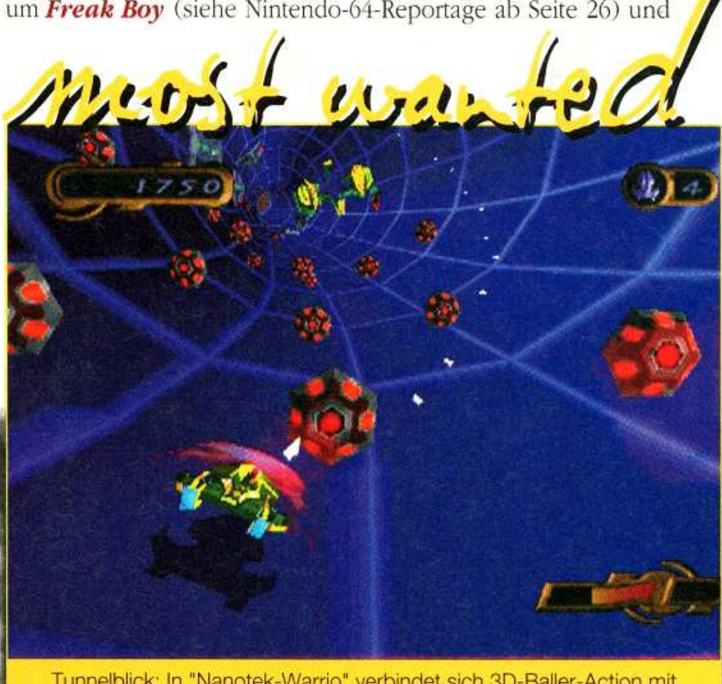
Vic Tokai

Drei mal Saturn – und gar nicht mal uninteressant. So hat sich Vic Tokai die Lizenz gesichert, den PC-Action-Knaller ***Abuse*** für die Sega-Konsole zu adaptieren. Zur Abwechslung ist dies kein 3D-Dungeon-Gemetzel, sondern ein klassischer 2D-Scroller, der das Geschehen von der Seite zeigt. Eine originelle Steuerung tröstet über die etwas öde gefärbten, grau-braunen Hintergründe hinweg, kleine Puzzles sorgen für Abwechslung. Die beiden anderen Neuheiten sind ganz in 3D gehalten und mit Polygon und Textur dem Beat'em-Up verschrieben. „Wet Corpse" und insbesondere „Dark Rift" sahen optisch hervorragend aus, auch wenn man noch kein Urteil über das Schlagarsenal fällen kann. Wir nehmen die drei Saturn-Spiele jedoch zum Anlaß, demnächst im Detail darüber zu berichten.

Virgin

Virgin Interactive Entertainment zeigte das größte Third-Party-Programm der Messe. Zusätzlich zum kürzlich unbenannten In-House-Team Burst (vormals Virgin Studios) arbeiten Programmierteams in den USA, England und Frankreich an Spielen für die Playstation und den Saturn. Während Burst sich um ***Freak Boy*** (siehe Nintendo-64-Reportage ab Seite 26) und

most wanted!


Tunnelblick: In "Nanotek-Warrio" verbindet sich 3D-Baller-Action mit Geschicklichkeitsanforderungen.


Am Ende von jeder der zehn Nanowelten wartet ein Obermotz.


Im Link-Modus treten zwei Spieler als Partner oder als Feinde an.

Nanotek Warrior

Exklusiv für die Playstation veröffentlicht Virgin „Nanotek Warriors", das an eine High-Tech-Neuauflage des 80er-Jahre Klassikers „Eliminator" erinnert. Mit einem Mini-Vehikel rast Ihr Tunnels und Hochbahnen entlang, ein Auge auf die plötzlich auftauchenden Hindernisse, das andere auf die heranschwirrenden Feinde gerichtet. Damit Euch im 3D-Rausch nicht nur das Sehen (durch Partikel-Explosionen, Licht- und Transparenteffekte) sondern auch das Hören vergeht, verspricht Virgin einen Techno-Soundtrack in Dolby Surround.


Den Nano-Highway könnt Ihr nicht verlassen, doch vielfältige Steuermanöver erleichtern das Ausweichen.

das Zwei-Spieler-Baseball ***Grand Slam 96*** kümmert, beendet die französische Firma Amazing Studios ***Heart of Darkness*** für den Saturn, die Virgin-Tochter Westwood die langerwartete PC-Umsetzung ***Command & Conquer***. Beide Titel erscheinen erst für den Saturn, werden voraussichtlich von Sega selbst vermarktet und erst im nächsten Jahr für die Playstation adaptiert. NME, die gleichzeitig auch bei BMG ausstellten, beenden ***3D Hyper Pinball*** ebenfalls für den Saturn (sechs Tische in verschiedenen Ansichten), während ein anderes Team das Glückspiel-Adventure ***Gold Nugget*** für Playstation und Saturn umsetzt. Exklusiv für die Sony-Konsole erscheint Black Ops' ***Black Dawn***, der inoffizielle Nachfolger zum Jet-Gefecht "Agile Warrior": Euch erwarten 28 Missionen im Helikopter, Zwei-Spieler-Modus und Schlachten in New York, Wüste und Gebirgsmassiv. ***Grid Runner*** schließlich ist eine gewitzte Mischung aus Taktik- und Geschicklichkeitsspiel für Saturn und Playstation. Euer sportlicher Held spurtete durch 48 isometrische Labyrinthe, um den (auf Wunsch auch menschlichen)



Ungewöhnliche Mischung aus Grafikabenteuer und Glückspielsammlung: "Gold Nugget".


Gewitzte Taktik/Geschicklichkeits-mixtur: Virgins "Gridrunner".

Ein-Spieler-Modus: Schnappt Euch alle Flaggen und narrt die Monster.

32-bit-neuheiten au

Titel	Hersteller	System	Genre	Termin
2 Xtreme	Sony	PS	Action/Sport	3. Quartal
3D Baseball	Crystal Dynamics	PS, SA	Baseball	3. Quartal
Abuse	Vic Tokai	SA	2D-Action	3. Quartal
Aeon Flux	Viacom	PS	Action	4. Quartal
Alien vs. Predator	Fox	PS, SA	Action	4. Quartal
All-Time Superstars Baseball	Mindscape	PS	Baseball	4. Quartal
Allegiance	Ocean	PS, SA	3D-Action	4. Quartal
Alphastorm	Psygonis	PS	Action/Strategie	4. Quartal
Amok	Scavenger	SA	Action	4. Quartal
Andretti Racing	Electronic Arts	PS	Rennspiel	3. Quartal
Arc the Lad	Sony	PS	Rollenspiel	3. Quartal
Area 51	Williams	PS, SA	Zielkreuz-Action	3. Quartal
Armed	Interplay	PS, SA	2D-Action	4. Quartal
Art of Golf	Empire	PS, SA	Golf	1997
Athanor	Psygnosis	PS	Adventure	4. Quartal
Ballblazer Champions	LucasArts	PS	Action/Sport	3. Quartal
Batman forever	Acclaim	PS, SA	Prügel-Action	3. Quartal
Battlesport	Acclaim	PS, SA	Action/Sport	3. Quartal
Beyond the Beyond	Sony	PS	Rollenspiel	3. Quartal
Black Dawn	Virgin	PS	Action-Flugsimulation	4. Quartal
Blast Chamber	Activision	PS, SA	Action	4. Quartal
Bogey: Dead 6	Sony	PS	Flugzeug-Action	3. Quartal
Broken Helix	Konami	PS, SA	3D-Action	4. Quartal
Bubble Bobble Trilogie	Acclaim	PS, SA	Geschicklichkeit	3. Quartal
Bubsy 3D	Accolade	PS, SA	Jump'n'Run	4. Quartal
Bug Too!	Sega	SA	Jump'n'Run	4. Quartal
Buster Bros. Collection	Capcom	PS, SA	Geschicklichkeit	3. Quartal
Carnage Heat	Sony/Artdink	PS	Action	4. Quartal
Castle of the Damned	Tecmo	PS	k.A.	4. Quartal
Cheesy	Ocean	PS	Geschicklichkeit	4. Quartal
City of the Lost Children, The	Psygnosis	PS	Adventure	4. Quartal
Colliderz	ASC	PS	Action	1997
Command & Conquer	Virgin	SA	Strategie	4. Quartal
Crash Bandicoot	Sony	PS	3D-Jump'n'Run	3. Quartal
Crime Wave	Domark	SA	k.A.	4. Quartal
Crypt Killer	Konami	PS, SA	Zielkreuz-Action	3. Quartal
Cybergladiators	Sierra	PS	Beat´em-Up	4. Quartal
Cyberthug	MGM	PS	Action	4. Quartal
Dark Rift	Vic Tokai	SA	3D-Beat'em-Up	4. Quartal
Darknet	ASC	PS, SA	Action	3. Quartal
Dawn of Darkness	Ocean	PS, SA	3D-Action	4. Quartal
Dead or Alive	Tecmo	SA	3D-Beat'em-Up	4. Quartal
Deathdrome	Viacom	PS	Action	4. Quartal
Demon Driver	Philips	PS	Action-Rennspiel	4. Quartal
Destruction Derby 2	Psygnosis	PS	Rennspiel	3. Quartal
Die Hard Trilogy	Fox	PS, SA	Action	2. Quartal
Discworld 2: Missing Presumed	Psygnosis	PS	Adventure	4. Quartal
Disruptor	Universal	PS	3D-Action	4. Quartal
Divide, The: Enemies Within	Viacom	PS	Action	4. Quartal
Down in the Dumps	Philips	PS	Cartoon-Adventure	3. Quartal
Dragon Force (US)	Working Design	SA	Rollenspiel	3. Quartal
Dragonheart	Acclaim	PS, SA	Actiion	4. Quartal
Dreadnaught	Ocean	PS, SA	3D-Flugaction	4. Quartal
Dream Team Baskteball	U.S. Gold	PS, SA	Basketball	3. Quartal
Duckman: Legend of the Fall	Playmates	PS	k.A.	1997
Epidemic	Sony	PS	k.A.	3. Quartal
Fallen, The	Psygnosis	PS	Strategie	3. Quartal
Fatal Fury: Real Bout	Sony/SNK	PS	Beat'em-Up	3. Quartal
Fighter Attack	Empire	PS,SA	Action/Flugsimulation	4. Quartal
Fighting Vipers	Sega	SA	Beat´em-Up	4. Quartal
Firo & Klawd	BMG	PS,SA	Action	4. Quartal
Formula 1	Psygnosis	PS	Rennspiel	3. Quartal
Fox Hunt	Capcom	PS, SA	Interactive Movie	3. Quartal
Ganymed	Rocket Science	PS	Action	1997
Ghost in the Shell	THQ	PS	k.A.	1997
Ghost Rider	Crystal Dynamics	PS	Action	1997
Golden Nugget	Virgin	PS	Glückspiel/Adventure	4. Quartal
Grand Slam 96	Virgin	PS, SA	Tennis	3. Quartal
Grand Theft Auto	BMG	PS, SA	Action	4. Quartal
Grid Runner	Virgin	PS, SA	Geschicklichkeit/Taktik	4. Quartal
Guts & Garters in DNA Danger	Ocean	PS	Action	4. Quartal
H.O.S.T.	MGM	PS	Action	1997
Hardball 5	Accolade	PS, SA	Sport	3. Quartal
Hardboiled	GTE	PS, SA	Action	4. Quartal
Heart of Darkness	Virgin/Sega	SA	Action/Geschicklichkeit	4. Quartal
Herc's Adventure	LucasArts	PS, SA	Action-Adventure	3. Quartal
Hyper 3D Pinball	Virgin	SA	Flipper	4. Quartal
Incredible Hulk, The	U.S. Gold	PS, SA	Action	4. Quartal
Incredible Idiots in Space	ASC	PS	k.A.	1997
Independence Day	Fox	PS, SA	Action	3. Quartal
Iron & Blood	Acclaim	PS, SA	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Iron Man / X-O Manowar	Acclaim	PS, SA	Action	2. Quartal
Island of Dr. Moreau, The	Psygnosis	PS	Adventure	4. Quartal
Jet Moto	Sony	PS	Action-Rennspiel	4. Quartal
K1 Super Kick Boxer	THQ	PS	Kick-Boxing	4. Quartal
Killing Time	Acclaim	PS, SA	3D-Action	3. Quartal
King of Fighters	Sony/SNK	PS	Beat'em-Up	3. Quartal
Kingsfield 2	Ascii	PS	Rollenspiel	4. Quartal
Kumite	Konami	PS, SA	3D-Beat'em-Up	4. Quartal
Legacy of Kain	Crystal Dynamics	PS, SA	Action-Adventure	3. Quartal
Legends Football '97	Accolade	PS, SA	American Football	4. Quartal
Lomax in Lemmingland	Psygnosis	PS	Jump'n'Run	3. Quartal
Magic: The Gathering	Acclaim	PS, SA	Strategie	4. Quartal
Major Damage	Capcom	PS, SA	Jump'n'Run/Action	3. Quartal
Major League Soccer	BMG	PS, SA	Fußball	1997
Manx TT	Sega	SA	Rennspiel	4. Quartal
Marvel 2099	Mindscape	PS	Action	4. Quartal
Marvel Superhereos	Capcom	PS, SA	Beat´em-Up	4. Quartal
Mass Destruction	BMG	PS, SA	Action	1997
Micro Machines 3D	Philips/ Codemasters	PS	Rennspiel	4. Quartal
Mindscape Golf	Mindscape	PS	Golf	4. Quartal
Monster Rancher	Tecmo	PS	Beat'em-Up	4. Quartal
Monster Truck Rally	Psygnosis	PS	Action-Rennspiel	3. Quartal
Mr. Bones	Sega	SA	Action-Adventure	3. Quartal
MTV´s Slamscape	Viacom	PS	Action	4. Quartal



Im "Gridrunner"-Split-Modus jagen sich Menschen durchs Labyrinth

Gegner eine Fahne wegzuschnappen. Spielt Ihr alleine, sind Euch 16 verschiedene Monster hart auf den Fersen. Da die Taktik/Action-Mischung aber erst im Duell ihre volle Wirkung entfaltet, bietet Virgin auf beiden Konsolen sowohl eine Split-Screen als auch einen Link-Kabel-Modus.


"Black Dawn" ist Virgins inoffizieller Nachfolger zu "Agile Warrior"

Das Hubschrauber-Shoot'em-Up "Black Dawn" bietet einen Link-Modus: Fliegt als Feinde oder als Partner.

Williams Der Automatenmarktführer hat 17 Jahre nach seiner Gründung mit Bally, Midway und Atari mittlerweile alle traditionsreichen Arcade-Herstellers Amerikas geschluckt. Die geballte Entwicklungs-Power wird vornehmlich in gewalttätige Spielautomaten gesteckt. Unzählige Umsetzungen hierzulande indizierter Action- und Prügelspiel beherrschen mit Titel-Anhängeln wie "Ultimate", "Trilogy", "Final" und "64" die Release-Listen für Playstation, Saturn und Nintendo 64. Dagegen nehmen sich Deutschland-tauglichen Titel bescheiden aus: ***Wargods*** debütiert als erster 3D-Prügler des Arcade-Riesen in der Spielhalle und wird später unzensiert für Playstation und Nintendo 64 ausgeliefert. Nur wenig harmloser sind die Next-Generation-Umsetzungen von ***Area 51*** (Zielkreuz-Action von 1995) und ***Robotron X***, die perspektivische Aufarbeitung des 80er-Jahre-Androidengemetzels.


Williams erster 3D-Prügler wird für Playstation und Nintendo 64 umgesetzt: „War Gods"

einen blick

Titel	Hersteller	System	Genre	Termin
MVP Baseball '96	Data East	PS, SA	Baseball	3. Quartal
MVP College Football '96	Data East	PS, SA	American Football	4. Quartal
Mystery of the 7th Mansion	k.A.	PS, SA	Adventure	2. Quartal
Nanotek Warriors	Virgin	PS	Action	4. Quartal
Nascar Racing	Sierra	PS	Renn-Simulation	3. Quartal
NBA Jam Extreme	Acclaim	PS, SA	Basketball	3. Quartal
NBA: In the Zone 2	Konami	PS	Basketball	4. Quartal
NCAA Basketball 97	Mindscape	PS	Basketball	1997
NCAA Football Gamebreaker	Sony	PS	American Football	4. Quartal
NFL Quarterback Club '97	Acclaim	PS, SA	American Football	3. Quartal
NHL Face-Off '97	Sony	PS	Eishockey	4. Quartal
NHL Hockey '97	Electronic Arts	PS	Eishockey	4. Quartal
NHL Open Ice	Williams	PS	Eishockey	4. Quartal
Nights	Sega	SA	Jump'n'Run	4. Quartal
Offensive	Ocean	PS, SA	Strategie	4. Quartal
Olympic Soccer	U.S. Gold	PS, SA	Fußball	3. Quartal
Olympic Summer Games	U.S. Gold	PS, SA	Sport	3. Quartal
P.T.O. 2	Koei	SA	Strategie	2. Quartal
Pandemonium	Crystal Dynamics	PS	Jump'n'Run	4. Quartal
Perfect Weapon	ASC	PS	Prügel-Action	4. Quartal
PGA Tour '97	Electronic Arts	PS, SA	Golf	4. Quartal
Policenauts	Konami	SA	Adventure	4. Quartal
Powerslave (1)	Playmates	PS, SA	3D-Action	3. Quartal
Probotector: Legacy of War	Konami	PS, SA	Action	4. Quartal
Project Overkill	Konami	PS, SA	Action	3. Quartal
Project Rally	Ocean	PS	Rennspiel	4. Quartal
Project X2	Ocean	PS, SA	Shoot'em-Up	4. Quartal
Punisher	Crystal Dynamics	PS	Action	1997
QAD	Philips	PS	3D-Action/Strategie	4. Quartal
Racing Groovy	Mizuki	PS	Rennspiel	3. Quartal
Rayman 2	Ubi-Soft	PS, SA	Jump'n'Run	3. Quartal
Rebel Assault 2	LucasArts	PS	Action	3. Quartal
Return Fire	Williams	SA	Action	3. Quartal
Robo Pit	THQ	PS, SA	k.A.	3. Quartal
Robotron X	Williams	PS	Action	3. Quartal
Rock'n'Roll Racing 2	Interplay	PS	Action-Rennspiel	4. Quartal
Rocket Jockey	Rocket Science	PS	Action	4. Quartal
S.T.O.R.M.	ASC	SA	Action	4. Quartal
Sacred Pools, The	Segasoft	SA	Interactive Movie	4. Quartal
Samurai Shodown 3	Sony/SNK	PS	Beat'em-Up	3. Quartal
Scorcher	Scavenger	SA	Action	4. Quartal
Sentient	Psygnosis	PS	Strategie	4. Quartal
Shattered Steel	Interplay	PS, SA	Strategie	1997
Shining Sword	American Laser	PS	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Silverload	Vic Tokai	PS	Adventure	3. Quartal
Skeleton Warriors	Playmates	PS, SA	Action	2. Quartal
Slam Dragon	Jaleco	PS	k.A.	3. Quartal
Sonic Xtreme	Sega	SA	Jump'n'Run	4. Quartal
Soviet Strike	Electronic Arts	PS	Action/Strategie	4. Quartal
Space Jam	Acclaim	PS, SA	Basketball	4. Quartal
Spanish Blood	Scavenger	SA	k.A.	
Spawn	Sony	PS	k.A.	4. Quartal

Titel	Hersteller	System	Genre	Termin
Speed King	Konami	PS	Rennspiel	4. Quartal
Spider	BMG	PS, SA	Action/Geschicklichkeit	1997
Star Gladiators	Capcom	PS	Beat'em-Up	4. Quartal
Starfighter	Acclaim	PS, SA	Action	3. Quartal
Starwinder	Mindscape	PS	Action	1997
Street Fighter Alpha 2	Capcom	PS, SA	Beat´em-Up	4. Quartal
Street Racer 2	Ubi-Soft	PS, SA	Rennspiel	3. Quartal
Strikepoint	Technos	PS	k.A.	3. Quartal
Suikoden	Konami	PS	Rollenspiel	4. Quartal
Super Motocross Championship	Acclaim	PS, SA	Rennspiel	4. Quartal
Supersonic Racers	Mindscape	PS	Rennspiel	4. Quartal
Surreal	ASC	PS	Denkspiel	1997
Swagman	Core Design	PS, SA	k.A.	4. Quartal
Tecmo Stackers	Tecmo	PS, SA	Denkspiel	3. Quartal
Tecmo Superbowl	Tecmo	PS, SA	American Football	4. Quartal
Tecmo Thoroughbred Derby	Tecmo	PS	Pferderennen	3. Quartal
Tecmo World Golf	Tecmo	PS	Golf	3. Quartal
Tempest X	Interplay	PS	Action	3. Quartal
Ten Pin Alley	ASC	PS	Bowling	1997
Tenka	Psygnosis	PS	3D-Action	1997
The Crow: City of Angels	Acclaim	PS, SA	Action-Adventure	4. Quartal
Three Dirty Dwarfes	Segasoft	SA	Action/Geschicklichkeit	4. Quartal
Tick, The	Fox	PS, SA	k.A.	4. Quartal
Time Commando	Activision/EA	PS	Action-Adventure	3. Quartal
TNN Motorsports Hardcore 4x4	ASC	PS, SA	Rennspiel	3. Quartal
TNN Outdoors Bass Tournament '97	ASC	PS	Angeln	1997
Tobal No. 1	Sony/Square	PS	3D-Beat'em-Up	3. Quartal
Tokyo Highway Battle	Jaleco	PS	Rennspiel	2. Quartal
Tomb Raiders	Core	PS, SA	Action	4. Quartal
Triple Play Baseball '97	Electronic Arts	PS	Baseball	3. Quartal
Tunnel B1	Ocean	PS, SA	Action	3. Quartal
Twisted Metal 2	Sony	PS	Action-Rennspiel	4. Quartal
Vertigo	Scavenger	SA	Action	4. Quartal
Vette: San Francisco Thrills	Microprose	PS	Rennspiel	3. Quartal
Viper	Ocean	PS, SA	Action	3. Quartal
Virtua Cop 2	Sega	SA	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Virtual On	Sega	SA	Action	3. Quartal
VMX Racing	Playmates	PS, SA	Rennspiel	4. Quartal
Wargods	Williams	PS	Beat´em-Up	4. Quartal
Warhammer: Horned Rat	Mindscape	PS	Strategie	3. Quartal
Werewolf: The Apocalypse	Capcom	PS, SA	Action-Adventure	3. Quartal
Wet Corpse	Vic Tokai	SA	3D-Beat'em-Up	4. Quartal
Wipeout 2097	Psygnosis	PS	Action-Rennspiel	3. Quartal
World Championship Wrestling	THQ	PS	Wrestling	1997
WWF In your House	Acclaim	PS, SA	Wrestling	4. Quartal
X-Com: Terror from the Deep	Microprose	PS	Strategie	4. Quartal
Zoiks!	Ocean	PS, SA	k.A.	4. Quartal

PS: Playstation
SA: Saturn

Die Erscheinungsdaten beziehen sich auf die Veröffentlichung in den USA. Ob und wann einzelne Titel in Deutschland auf den Markt kommen, steht größtenteils noch nicht fest.

[1] Wird in Europa als „Exhumed" von BMG vertrieben.

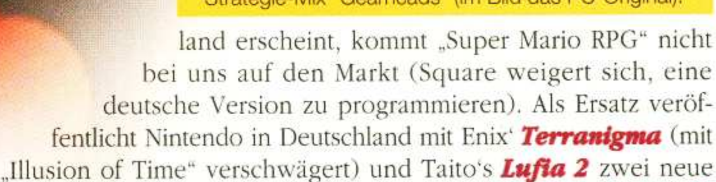
e3 16-bit: das Finale

Was gibt's Neues für Super Nintendo und Mega Drive? Im Zeitalter der 32-Bit-Konsolen tun sich die altgedienten Spielgefährten schwer.



Trotz 32- und 64-Bit-Dominanz wurden die Super-NES-Neuheiten reichlich gespielt. Im Bild das vielversprechende "Tetris Attack".





Philips unterstützt das Super NES mit dem Action/Strategie-Mix "Gearheads" (im Bild das PC-Original).

Ein idyllischer Bereich der neuen Oberwelt von "DK Country 3"

Auch wenn die meisten Software-Anbieter 16-Bit-Konsolen bereits abgeschrieben haben, entdeckten wir auf der e3 die ein oder andere Modul-Premiere. Fortsetzungen erfolgreicher Serien dominierten, überraschende Neuentwicklungen gab's leider keine. Tatsache ist, daß die 16-Bitter Ende 1996 endgültig abdanken, spätestens Weihnachten solltet Ihr dann eine Upgrade-Konsole im Visier haben.



In Deutschland erscheint "Kirby Superstar" erst im Jahr 1997

Super Nintendo

Sieht man von der US-Veröffentlichung von ***Super Mario RPG*** ab, das parallel zur Messe ausgeliefert wurde und trotz einem Wahnsinnspreis von knapp 80 US-Dollar (20 Dollar teurer als „normale" Nintendo-Module) binnen weniger Stunden vergriffen war, sonnte sich der Kong-Clan im Rampenlicht. Die dritte Episode der Erfolgsserie knüpft spielerisch und optisch an die Vorgänger an und präsentiert auf 32 MBit faszinierende Render-Grafiken und komplett neue Spielwelten. ***Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble*** rückt Blondschopf Dixie und ihren neuen Sidekick Kiddy Kong in den Mittelpunkt. Auf der Suche nach Diddy und Donkey Kong, die beide in den Versuchslaboren von Kaos gelandet sind, erlebt das Duo haarsträubende Abenteuer. Dabei kommen Kiddy's neue Fähigkeiten zur Geltung: So wird er beispielsweise von Dixie als rollendes Faß mißbraucht, auf dem die Dame elegant balanciert. Während „DK Country 3" zu Weihnachten in Deutschland erscheint, kommt „Super Mario RPG" nicht bei uns auf den Markt (Square weigert sich, eine deutsche Version zu programmieren). Als Ersatz veröffentlicht Nintendo in Deutschland mit Enix' ***Terranigma*** (mit „Illusion of Time" verschwägert) und Taito's ***Lufia 2*** zwei neue Rollenspiele – und zwar noch dieses Jahr. Auch ***Tetris Attack*** steht in den SN-Startlöchern und könnte das zuletzt angeschlagene Renommee von „Tetris"-Clones aufpolieren: Die Charaktere aus „Yoshi's Island" spielen in dem klassischen Zylinder-Outfit, haben aber neue Knobel-Tricks auf Lager.



Neue Kulissen, bekannte Feinde: Dixie Kong bei der Arbeit.

Aus den Disney-Labors kommt nicht mehr allzuviel für 16-Bit: Sieht man von den verspäteten Veröffentlichungen von ***Toy Story***, ***Pinocchio*** und ***Donald Duck in Maui Mallard*** ab, erwarten uns wahrscheinlich keine Super-Nintendo-Titel mehr. Ebenfalls mit drastischer Verspätung hüpft Kirby durch sein erstes 16-Bit-Mainstream-Jump'n'Run: Während ***Kirby Superstar*** jenseits des Atlantik in diesen Tagen auf den Markt kommt, behält sich Nintendo Deutschland eine Veröffentlichung für 1997 vor.

Von anderen Firmen kommt nur noch vereinzelt Software: Capcom arbeitet am Superhelden-Beat'em-Up ***Marvel Super Heroes***, Ocean wird nicht müde, ihre Render-Prügelei ***Lobo*** auf den Messen zu präsentieren und Williams will die ***Arcade Classics*** und das aktuelle Arcade-Basketball ***NBA Hangtime*** gegen Jahresende ausliefern. Interessanterweise hat auch Philips einen Super-NES-Titel im Angebot: ***Gearheads*** ist ein witziger

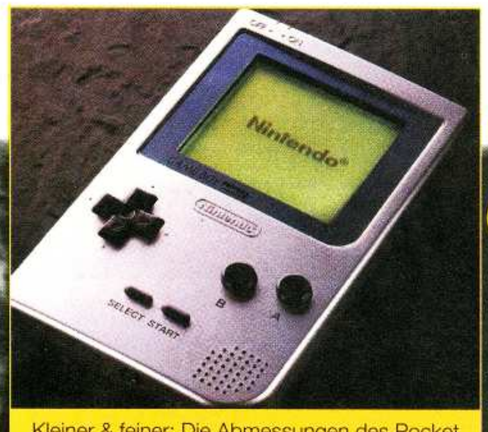
virtual boy



Game Over: Mit einer drastischen Preissenkung des Grundgerätes von 160 auf 100 US-Dollar hat der Ausverkauf des Virtual Boy begonnen. Weder in Japan noch in den USA konnte sich der 3D-Spielgefährte durchsetzen, nicht zuletzt die wenige und meist nur durchschnittliche Software trug dazu bei. Damit ist auch eine Deutschland-Veröffentlichung endgültig ad acta gelegt. Zum Abschluß präsentierte Nintendo lediglich zwei Modul-Neuheiten, das Action-Adventure „Dragon Hopper" und den Geschicklichkeitstest „Bound High". Spiele von Fremdanbietern gab's diesmal überhaupt nicht.



Neuheiten-Duett: Links "Dragon Hopper", oben "Bound High".


Kleiner & feiner: Die Abmessungen des Pocket Game Boy sind um rund 30% geschrumpft.

game boy

Live long and prosper: Um den Mythos Game Boy am Leben zu erhalten, präsentierte Nintendo auf der e3 den „Pocket Game Boy“. Der neue Winzling ist vollkommen kompatibel mit dem Klassiker, jedoch rund 30 Prozent kleiner. Außerdem kommt er jetzt mit zwei statt vier Batterien aus (bei annähernd gleicher Betriebsdauer) und hat ein wesentlich kontrastreicheres Display. Die altbekannten Schmiereffekte bei scrollenden Spielen sind kaum noch festzustellen, insbesondere „Donkey Kong Land“ und der angekündigte Nachfolger profitieren davon. Optisch ist der Pocket-GB in blitzendes Chrom gehüllt, später wird sicherlich eine Farbedition folgen.

Zum Preis von unter 100 Mark hat der Game Boy Pocket brillante Erfolgsaussichten. Entsprechend sind die Anbieter bemüht, die Software-Nachfrage zu stillen. Meist geschieht dies jedoch durch Wiederveröffentlichungen älterer Titel, brandneue Spiele sind selten. Nintendo bringt neben „DK Land 2“ „Tetris Attack“ und „Kirby's Block Ball“, Disney schiebt Umsetzungen ihrer 16-Bit-Spiele nach, Kemco bietet das Rollenspiel „Sword of Hope 2“ an und THQ adaptiert brav die Electronic-Arts-Hits, u.a. „Urban Strike“, „Madden ,97“ und „FIFA ,97“. Weltweit gibt es übrigens keine Lagerbestände von Game-Boy-Modulen, in der zwanzigjährigen Geschichte von Spiele-Software eine absolute Ausnahmeerscheinung.

Action/Strategie-Mix, in dem Ihr verschiedene Vehikel aufs Spielfeld schickt, die sich dann automatisch gegenseitig beeinflussen. Einzig THQ bemüht sich in den USA lebhaft um das Super Nintendo. So bringt THQ Umsetzungen neuer EA-Sports-Titel (***NHL ,97***, ***PGA European Tour***, ***College Football USA ,97***), holt Japan-Klassiker in den Westen (***Mr. Do!***) und zelebriert mit ***Olympic Summer Games*** die Coca-Cola-Spiele auf 16-Bit. Ob diese Titel auch in Deutschland erscheinen, war auf der e3 nicht zu erfahren.

Ringe sind seine Leidenschaft. Davon abgesehen ist alles neu...


...in Sonics erstem Isometrik-Spiel "Sonic Blast".

Mega Drive

Egal, ob in Japan, Europa oder in den USA: Außer Sega kümmert sich kaum noch ein Hersteller um den 16-Bit-Pionier Mega Drive. Acht Jahre nach der Erstveröffentlichung der Hardware versiegt die Spieleflut, nach 500 Umsetzungen und wegweisenden Originaltiteln gehen jetzt die letzten Spiele für das Mega Drive an der Start. Für deutsche Spieler weniger interessant ist ***World Series Baseball 96***, der einzige 16-Bit-Titel von Sega Sports. In Deutschland wird das 24-MBit-Modul voraussichtlich nicht erscheinen. Hierzulande wird ***Sonic Blast*** zum wichtigsten Mega-Drive-Spiel des Jahres. Wie in Nintendos „Donkey Kong Country“ sind im aktuellen Sonic-Abenteuer die meisten Grafikelemente auf SGI-Computern gerendert und in die isometrische Kulisse (auch das ist ein Sonic-Novum) eingebaut. Sieben verschiedene Zonen scrollen in alle Richtungen, am Ende wartet Sonics Erzfeind Dr. Robotnik. Neue Power-Ups und Sonic-Manöver werden 16-Bit-Fans in „Sonic Blast“ ebenso finden wie Bonusrunden und (gutes Auge und Entdeckerehrgeiz vorausgesetzt) versteckte Levelabschnitte. Mit gleicher Priorität wird Sega gegen Ende des Jahres ***Virtua Fighter Animation*** für das Mega Drive vermarkten: Acht Kämpfer treten Mensch- oder Computer-gesteuert in den grafisch abgespeckten „Virtua Fighter“-Arenen gegeneinander an.


Verdientes Sequel für ein technisches Meisterstück: "Vectorman 2".


Effektgespickt, schnell und spannend: Mit "Vectorman 2" wird das Mega Drive noch einmal richtig gefordert.

Für den Hardcore-Spieler ist ***Vectorman 2*** gedacht, die Fortsetzung zu einem der technisch besten Action-Jump'n'Runs der 16-Bit-Szene. Mit neuen Morphs und aufgestocktem Waffenarsenal springt und ballert sich das 3D-Männchen durch flüssig scrollende Levels. Schließlich und endlich wird Sega noch zwei hochwertige Lizenz-Titel für das Mega Drive veröffentlichen – und zwar das Warner-Jump'n'Run ***Bugs Bunny in Double Trouble*** und den Marvel-Prügel-Sidescroller ***X-Women***. Eine ***Arcade Classic Compilation*** mit Spielautomatenumsetzungen der frühen Atari-Tage (***Missile Command***, ***Centipede*** und ***Pong***) rundet Segas 96er-Palette ab. Nicht zu verwechseln ist das Nostalgie-Modul von Sega übrigens mit den „Williams Arcade Classics“, eine Spielesammlung, die sechs (deutlich interessantere) 80er-Jahre-Titel enthält. Schließlich schiebt EA Sports Updates ihrer interessantesten Sportspiele nach (Eishockey und Baseball).

16-bit neuheiten '96

Titel	Hersteller	System	Genre	Termin
Bass Masters Classic Pro	THQ	SN, MD	Angeln	2./4. Quartal
College Football USA '97	THQ	SN	American Football	4. Quartal
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble	Nintendo	SN	Jump'n'Run	4. Quartal
Gearheads	Philips	SN	Strategie/Action	3. Quartal
Kirby Superstar[1]	Nintendo	SN	Jump'n'Run	3. Quartal
Lobo	Ocean	SN	Beat'em-Up	3. Quartal
Lufia 2 [2]	Taito/Natsume	SN	Rollenspiel	4. Quartal
Marvel Superhereos: War of the Gems	Capcom	SN	Prügel-Action	3. Quartal
Mohawk & Headphone Jack	THQ	SN	Jump'n'Run	3. Quartal
Mr. Do!	THQ	SN	Geschicklichkeit	3. Quartal
Ms. Pac-Man	Williams	SN	Geschicklichkeit	3. Quartal
NBA Hangtime	Williams	SN	Basketball	4. Quartal
NHL '97	THQ/EA	SN, MD	Eishockey	4. Quartal
Olympic Summer Games	THQ	SN, MD	Sport	2. Quartal
P.T.O. 2	Koei	SN	Strategie	erhältlich
PGA European Tour	THQ	SN	Golf	3. Quartal
Power Rangers Zeo	Bandai	SN	k.A.	2. Quartal
Sega Arcade Classics	Sega	MD	Action	3. Quartal
Sim City 2000	THQ	SN	Strategie	4. Quartal
Sonic Blast	Sega	MD	Geschicklichkeit	3. Quartal
Terranigma [2]	Enix/Nintendo	SN	Rollenspiel	3. Quartal
Tetris Attack	Nintendo	SN	Denkspiel	3. Quartal
Time Killers	THQ	MD	Action	3. Quartal
Triple Play Baseball '97	EA Sports	MD	Baseball	4. Quartal
Vectorman 2	Sega	MD	Action	3. Quartal
Virtua Fighter Animation	Sega	MD	Beat´em-Up	3.Quartal
Williams Arcade Classics	Williams	SN, MD	Action	3. Quartal
X-Women	Sega	MD	Beat´em-Up	4.Quartal

SN: Super Nintendo
MD: Mega Drive

Die Erscheinungsdaten beziehen sich auf die Veröffentlichung in den USA. Ob und wann die einzelnen Titel in Deutschland erscheinen, steht größtenteils noch nicht fest.
[1] In Deutschland als „Kirby Deluxe“ erst 1997.
[2] Erscheinen mit deutschen Bildschirmtexten

nintendo 64

Alle Augen auf Nintendo: Drei Monate vor dem US-Start läßt der Marktführer auf einer gewaltigen e3-Präsentation die Software-Muskeln spielen. MAN!AC hat „Mario" und seine 64-Bit-Kollegen unter die Lupe genommen.

Fast fertig: "Mario Kart R" war einer von acht spielbaren Nintendo-Titeln.



U. a. in Los Angeles spielbar: Sportwagen-Rennspiel "Cruis'n' USA"...



... die japanische Cartoon-Abfahrt "Kirby's Air Ride"...

„Das Warten hat ein Ende!" tönt Nintendo, sich der angespannten Nerven der Mario-Fans bewußt – „...beinahe", fügt MAN!AC hinzu, denn bis Ende September müssen die US-Spieler noch ausharren. Angesichts der Amerika-Veröffentlichung am 30. September verblüffte der Marktführer in L.A. mit dem bisher größten Aufgebot an Nintendo-64-Konsolen. Auf zwanzig Geräten purzelte „Super Mario 64" durch sein 3D-Debüt, auf anderen Konsolen liefen Titel, die in L.A. zum ersten Mal zu sehen waren. Wie bereits in MAN!AC 2/96 vermutet, hat sich Nintendo die Automatenumsetzung „Cruis´n USA" und die Fortsetzung eines in Deutschland indizierten Render-Prügelspiels für den US-Release aufgehoben – auf der Shoshinkai-Messe im November waren beide Spiele noch nicht zu sehen.

Neben den beiden Neuadaptionen wurde LucasArts' „Shadows of the Empire" durch Höhlen- und Weltraum-Levels bereichert, „Wave Race 64" vom Schnellboot- zum Waterbike-Rennspiel umdesigned, Rare's „Blast Dozer" in „Blast Corps" umbenannt und der Fertigstellung ein gutes Stück nähergebracht. Diese Titel sowie „Pilotwings 64" und Time Warners' „Wayne Gretzky Hockey" waren bei Nintendo spielbar, zu anderen Spielen („Starfox 64" und „Body Harvest", „Golden Eye" und „Super Mario Kart R") liefen zumindest neue Videos. Zusammen mit den Nintendo-64-Spielen bei Acclaim, Williams und Virgin ergab das einen beachtlichen Nintendo-64-Aufmarsch. Auf der e3 noch nicht zu sehen war das alternative Speichermedium „64 DD", auf dem sich umfangreiche-



Verbesserte Grafik und Vier-Spieler-Modus, aber ähnliche Spielvarianten wie im 16-Bit-Vorgänger: "Super Mario Kart R".

re Spiele (z.B. das Fantasy-Rollenspiel „Dragonquest" von Enix) ausbreiten sollen. Zumindest die technischen Daten des beschreibbaren Massenspeichers wurden bekanntgegeben (siehe Kasten), außerdem will Nintendo 1- oder 2-MByte RAM-Module zusammen mit dem 64DD ausliefern. Dieser Zusatzspeicher wird in den Expansion-Slot des Nintendo 64 gesteckt und kommt nicht nur 64DD-, sondern auch allen Modul-Spielen zu gute. Das Disklaufwerk und die Speichererweiterung werden auf der Shoshinkai-Show im Herbst präsentiert, ein Preis wurde noch nicht geäußert. Am Preis des Grundgeräts hielt Nintendo (trotz des Überraschungs-Dumpings von Sony und Sega) fest: 250 US-Dollar wird das Nintendo 64 inklusive eines analogen Controllers, aber ohne Spiel in den USA kosten. Die Spielmodule kommen für 50 bis 80 Dollar in den Handel, ein zusätzlicher Controller in rot, blau, gelb oder grün, nüchternem grau oder coolem schwarz kostet amerikanische Spieler 30 Dollar. Wie bereits berichtet kann in jedes Pad kann eine eigene 32-KByte-Memory-Karte gesteckt werden.



...und verschiedene Levels des neuen Star-Wars-Abenteuers "Shadows of the Empire".



Das "Blast Corps" räumt den Weg frei: Im Raupenvehikel rumpelt der...



...Spieler auf Fabrikgelände. Explosionswolken markieren seinen Weg.

Blast Corps	
Genre:	Action
Entwickler:	Rare (GB)
Hersteller:	Nintendo

In Japan noch als „Blast Dozer" vorgestellt, zeigte sich die Zerstörungsorgie in Los Angeles als gut spielbares und gewitztes 3D-Rollkommando. Um einem Amok-laufenden Raketen-Transporter den Weg Richtung Endlager zu bahnen, besteigt Ihr unterschiedliche 3D-Vehikel. Im turmhohen Mech-Roboter oder robusten Schaufel-Bagger marschiert, brettert und springt Ihr durch die hügelige Landschaften und macht jedes Hindernis dem Erdboden gleich. Menschen kommen dabei nicht zu Schaden, dafür werden Mauern eingerissen, Bauernhöfe unsanft auf die Seite geschoben und Fabrikhallen plattgewalzt. Feuerkraft und PS-Gewalt helfen Euch, den Weg zu ebnen, vom Piloten werden gleichzeitig Voraussicht und Reflexe gefordert. Vorbildlich simuliert wird das Bewegungsverhalten der unterschiedlichen Fahrzeuge, toll sind die Partikeleffekte, wenn Gebäude in ihr Fundament versinken und Explosionen über die Landschaft toben. Nach jedem Wegabschnitt kassiert Ihr Dollars zum Ausbau Eurer Fahrzeuge.



Hier spurtet der "Blast Corps"-Spieler als Mech durch die Nacht.

Allein gegen Aliens: "Body Harvest" ist eine martialische ...

... 360°-Vehikel-Simulation von DMA.

Body Harvest	
Genre:	Action/Strategie
Entwickler:	DMA (GB)
Hersteller:	Nintendo

An der Action-betonten Vehikel-Simulation ***Body Harvest*** arbeiten die „Lemmings"-Erfinder DMA: Als Adam Drake versucht Ihr, den Ernte-Feldzug einer außerirdischen Armada zu stoppen und besteigt dazu Kanonenbote, bewaffnete Lastwägen, Flugzeuge, Panzer und Hovercrafts.

Buggie Boogie	
Genre:	Action
Entwickler:	Angel Studios (USA)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	November

Realistische Fahrzeug-Physik und authentisches Fahrverhalten machen das erste Spiel des amerikanischen SFX-Spezialisten Angel Studios zu einem besonderen Action-Titel. Auf den ersten Blick erinnert ***Buggie Boogie*** an eine Luxus-Variante der Playstation-Schlacht „Assault Rigs", stellt sich aber schnell als technisch und grafisch überlegener Titel heraus. Von Tornados durchgeschüttelt und tückischer Gravitation gebeutelt, manövriert Euer Kampf-Buggy durch dreidimensionale Zukunftszenarios, in denen feindliche Buggies und Endgegner patrouillieren. Um Euer Fahrzeug dem Gelände anzupassen, wählt Ihr Breitreifen, Spezialgetriebe und Sonderwaffen, die für den jeweiligen Einsatz geeignet sind. Noch nicht zu sehen war der Zwei-Spieler-Splitscreen, der sich zu einer Gesamtoptik verbindet, sobald zwei Kontrahenten im Nahkampf gegenüberstehen.

Cruis'n USA	
Genre:	Jump'n Run
Entwickler:	Midway (Williams)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30.September

Von Details abgesehen, wurde das 3D-Rennspiel dem Automaten von 1994 nachempfunden. Vier Sportfahrzeuge warten in der Garage auf eine Asphalt-Schlacht, die Euch quer durch die Vereinigten Staaten führt. Ihr fahrt mit Automatik- oder Schaltgetriebe und aus einer Euch genehmen Sichtperspektive. Im Vergleich zu „Ridge Racer" wurde der Realitäts-Level zugunsten unbeschwerter Gasfuß-Action noch weiter gedrosselt, so daß Euch ***Cruis´n USA*** an einen modernen Nachfahren von „Out Run" erinnert. In der noch etwas ruckeligen Messe-Version rempelten sich bis zu neun Fahrzeuge über den Bildschirm – in den meisten Rennspielen werden nur drei oder vier Flitzer dargestellt, um den Spielfluß nicht zu bremsen. Wer im Blech-Chaos der drängelnden Konkurrenten die Nerven bewahrt, bewundert die vielfältige Landschaft der 14 Kurse: Wüstenlevels und Waldpassagen, Canyon-Highways, die Straßenschluchten von Chicago und das mörderische Auf-und-Ab in San Francisco bieten Euch mehr Abwechslung als alle Namco- und Sega-Rennspiele zusammen. Dafür sah „Cruis´n USA" auf der E3 noch nicht so gut aus wie die 32-Bit-Konkurrenz, lief in maximal 20 Frames und konnte nicht alle Pop-Ups durch Fernsicht-Nebel kaschieren. Hoffen wir, daß das umfangreiche Rennspiel noch einmal in die Programmierwerkstatt rollt, um nach etwas 3D-Tuning auch technisch 64-Bit-Niveau erreicht. Bisher bleibt die Raserei technisch und grafisch (niedrigere Auflösung) hinter der angekündigten 1:1-Version zurück. Vom e3-Versprechen („flüssiger, schneller und realistischer als der Automat") ganz zu schweigen...



Wolken über San Francisco: Dieser Ferrari-Verschnitt ist einer von vier "Cruis'n USA"-Boliden.



Mit dem Sportwagen quer durch die USA. Durch harte Slides und Massenkarambolagen legt "Cruis'n USA" mehr wert auf Action als auf Realismus.

14 Strecken können angewählt oder am Stück abgefahren werden.

Freak Boy	
Genre:	Denk/Action
Entwickler:	Burst (Virgin-In-House, USA)
Hersteller:	Virgin
US-Release:	1997

Virgins In-House-Coder tüfteln seit über einem Jahr an ihrem Nintendo-64-Debüt, über das wir als „Stacker" bereits berichteten und das Anfang 1997 als ***Freak Boy*** exklusiv für diese Konsole erscheinen soll. Passend zur brandneuen Hardware legt Virgin auch ein innovatives Spielkonzept vor. Den 3D-Anspruch des Nintendo 64 hat sich Virgin dabei zu Herzen genommen und seine Denk- und Action-Mixtur in 25 surreale 360°-Welten verlegt. Als „Freak Boy" durchstreift Ihr die zerklüftete Landschaft der Quader, Brücken und Treppenpyramiden und sammelt Überreste Eurer vernichteten Artgenossen. Die mechanischen Gliedmaßen und Waffen dürft Ihr mit dem eigenen Körper koppeln. Ihr verändert damit sowohl Euer Aussehen, als auch Eure Kampfkraft und Flexibilität. In unterschiedlichen Formen fordert Ihr 50 Alien-Typen zum Gefecht, um Eure Welten von den Invasoren zu befreien.

Nintendo 64 Preise

Grundgerät (inkl. 1 Joypad)	*249 Dollar*
weiteres Joypad	*30 Dollar*
Spiele (je nach Speichergröße: 4, 8 oder 12 MByte)	*50 bis 80 Dollar*
64 DD-Laufwerk	*noch nicht bekannt*

Golden Eye 007	
Genre:	Action
Entwickler:	Rare (GB)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	Dezember

Die Nintendo-Tochter Rare ist mit „KI 2" und „Blast Corps" gut ausgelastet, hat **Golden Eye**, James Bond's letztes Abenteuer, aber noch nicht vergessen. Zum spärlichen Demo der japanischen Nintendo-64-Vorstellung kamen neue Optiken – leider nur auf Video. Nach dem gezeigten Demo zu schließen, gibt sich Rare alle Mühe, „Alien Trilogy" und die zahllosen „Duke Nuke'ems" der PC-Welt zu schlagen. Die Originalschauplätze des Films sind bevölkert von russischen Rebellen, die sich flüssig und lebensecht, beinahe wie in einem Echtzeit-"Virtua Cop" bewegen. Die Bösewichte Trevelyan, General Ourumov und die tödliche Onatopp wurden digitalisiert und als Texture-Haut über die Polygon-Endgegner gelegt. Gewaltige Hallen, Lastenaufzüge, Balkone und Terrassen versprechen mehr Abwechslung als andere 3D-Ballerspiele.

Achtet auf jeden Schritt: Marios 3D-Welt ist ebenso gefährlich wie auf 16-Bit.

Kirby's Air Ride	
Genre:	Rennspiel/Geschicklichkeit
Entwickler:	Hal (Japan)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	Oktober

Vier Spieler gleichzeitig wagen sich mit dem Marshmellow-Knödel Kirby und seinen Freunden auf die Pop-Art-Abfahrt: In der durchgeknallten Snowboard-Variante purzelt, schlittert und katapultiert Ihr Euch durch eine bizarre Welt der Steilkurven und bodenlosen Abgründe. Geschickter Umgang mit dem Analog-Steuerkreuz sind die Grundvoraussetzung für eine sichere Einfahrt ins Ziel.
Um Speicherplatz zu sparen und unendliche Abwechslung zu gewährleisten, werden die 3D-Kurse von **Kirby's Air Ride** vor jedem Lauf aus vielfältigen Elementen und Streckenmerkmalen neu konstruiert (Tore, Sprungschanzen, Pflanzen und putzige Pilzhütten). Im Vergleich zur Shoshinkai-Version fielen uns die neugepinselten Hintergründe und ein Vier-Spieler-Split-Screen auf.

Maximal vier spielergesteuerte Knödel vergnügen sich gemeinsam in "Kirby's Air Ride"



Wenn Mario nicht einen Gang zulegt, wird er im Rachen der bezahnten Grinsekugel verschwinden.

In "Mario 64" lauern 3D-Monster wie dieser Polygon-Geier.



Panoramablick im Zwei--Spieler-Level. Mit dem gewaltfreien "Kirby"-Rennspiel zielt Nintendo auf eine junge Fan-Gemeinde.



Auf einem sternförmigen Hover-Board...

...rast der japanische Marshmellow-Held ins Märchental.

Super Mario 64	
Genre:	Jump'n Run
Entwickler:	Nintendo Japan
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30.September

Über Marios ersten 64-Bit-Auftritt haben wir Euch in den letzten MAN!ACs bereits ausführlich informiert. Seid versichert, daß die aktuelle e3-Version optisch und spielerisch überragend zur Geltung kam und das absolute Highlight der Messe war. **Super Mario 64** ist gewohnt umfangreich, mit unzähligen Gags wie Finessen gewürzt und mit dem ungewohnten Controller perfekt spielbar. Die Aktionsmöglichkeiten von Mario sind nahezu grenzenlos (Schon mal auf einem schneebedeckten Tannenbaum zum Handstand angesetzt?) und wirken als 3D-Animationen traumhaft realistisch. In der nächsten Ausgabe testen das finale „Super Mario 64" im Detail, wenn wir eines der ersten in Japan ausgelieferten Grundgeräte samt Start-Software unter die Lupe nehmen.



Mario schlägt zu und sein Gegner verpufft in einer Rauchwolke.

Pilotwings 64	
Genre:	Jump'n Run
Entwickler:	Paradigm (USA)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30.September

Die Fortsetzung zur 16-Bit-Sportfliegerei von 1991 ist das optisch schönste Spiel für das Nintendo 64 und ein Leckerbissen für friedfertige Simulations- und Geschicklichkeitsfreunde. Paradigm hat die Zeit zwischen der Erstvorstellung im November und der Electronic Entertainment Expo genützt, um



Feinde und Explosionen gibt's in "Pilotwings 64" nicht, die Rechenzeit wird ausschließlich für die Darstellung der fantastischen 3D-Landschaft genutzt.



Landeanflug: Aus der Ich-Perspektive steuert Ihr Euer Ziel an...



...dann schwebt Ihr mit dem Drachen sanft auf die Markierung.



Neben authentischen Fluggeräten greift Ihr auch zu Phantasie-Schwingen, um knapp 30 Wettbewerbskurse zu absolvieren.



Der Jetpack-Pilot beeilt sich, bevor die Nacht die Hochhäuser verschluckt.


In Mount Rushmore verewigt: Mario grinst als Felsenmonument.

unter Leitung von Shigeru Miyamoto noch fantasievollere Flugrouten zu rendern. 27 verschiedene Kurse sollen bis zum Sommer für **Pilotwings 64** ausgetüftelt werden, die wichtigsten Grafikelemente waren in L.A. bereits zu sehen. Mit verschiedenen Flugvehikeln (u.a. Gyrokopter und Raketen-Jetpack) vergnügt Ihr Euch vor ausladenden Insel-Panoramen, schwebt durch Canyons und über Vulkane, umfliegt die Freiheitsstatue und genießt einen Blick auf Mount Rushmore mit seinen in Fels geschlagenen Monumental-Portraits. Als Kunstflieger meistert Ihr knifflige Manöver wie die Landung auf einer Bergspitze oder den Slalomflug durch die Skyline einer modernen Metropole. Die schönsten Stunts und gelungensten Kunststücke haltet Ihr in Form digitaler Schnappschüsse für Eure ungläubigen Freunde fest. Neben neuen Landschaftsmerkmalen hat Paradigm inzwischen auch dunstige Luftschwaden eingebaut, die Strömungen und Winde veranschaulichen und ein realistisches Höhengefühl erzeugen.

Robotech Crystal Dreams

Genre:	Action
Entwickler:	Gametek (USA)
Hersteller:	Gametek
US-Release:	November

Roboterkrieg im Weltraum: Basierend auf den knapp hundert TV-Episoden des „Robotech"-Anime, entwickelt Dreamteam-Mitglied Gametek ein 3D-Actionspiel für das Nintendo 64. Auf der e3 war davon ein Demo zu sehen, das mit den aufwendig gerenderten Vorabbildern kaum noch etwas zu tun hat. Auch die auf dieser Seite abgebildeten Screenshots sind „geschönt", in Echtzeit sieht **Robotech** etwas karger aus. In der Nintendo-64-Episode "Crystal Dreams" begegnet Euer Held seinen Robotech-Kollegen Rick Hunter und Max Sterling. Mit Eurem transformierbaren Kampfroboter (Ihr wechselt zwischen Fighter-, Battloid- und defensivem Guardian-Modus) nehmt Ihr und Eure Verbündeten es mit der Zentraedi-Armada, aber auch mit den Legionen von Ebolian und verhaßten Robotech-Rebellen auf. Die Abfolge der explosiven 3D-Szenarios richtet sich dabei nach Euren Erfolgen. Zwischen den „Starwing"-ähnlichen Gefechts-Levels fällt Ihr Eure Entscheidungen in Space-Opera-Zwischensequenzen. Stereo-Soundeffekte, denen Gametek einen 3D-Räumlichkeitsklang zuspricht, und ein Soundtrack von Barry Blum unterlegen die Weltraumkämpfe zwischen den Roboterriesen.


Roboterschlachten im Weltall: Auf der e3 zeigte Gametek ein Video...

...der Nintendo-exklusiven Robotech-Episode "Crystal Dreams".

Shadows of the Empire

Genre:	Action
Entwickler:	LucasArts (USA)
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30. September

Nachdem wir uns in Japan an den Walker-Sequenzen von **Shadows of the Empire** erfreuten, waren in Los Angeles neue Levels der Laser-Odyssee spielbar. Zu Fuß sprintet Weltraum-Söldner Dash Rendar, Debütant in „Shadows of the Empire"-Roman, -Comic und -Videospiel, durch unterirdische Gänge, die von imperialen Sturmtruppen verbissen verteidigt werden. Ebenfalls entwickelt ist in ein Weltraum-Level im „Starwing/X-Wing"-Stil, der trotz bildschirmfüllender Explosionen nicht so gut aussah wie entsprechende Levels im „Starfox 64"-Video. Technik und Steuerung wirkten auf die e3-Besucher noch nicht ganz ausgereift, motivierend ist aber in jedem Fall die Vielfalt des Spiels (mit Level zu Fuß, im Raumschiff und in diversen Flugvehikeln) und die Thematik: Ihr reist durch den „Star Wars"-Kosmos, begegnet prominenten Charakteren und kämpft mit bewährten Waffen, müßt es aber auch mit unerwarteten und neuen Gefahren aufnehmen. Neben dem Imperium ist Euch auch die Space-Mafia Black Sun auf den Versen. So bietet „Shadows of the Empire" auch Star-Wars-Veteranen, die glauben, bereits jeden Winkel und jeden Schurken des Imperiums zu kennen, eine handfeste Überraschungen. Mit „KI 2" ist „Star Wars" das teuerste Nintendo-64-Modul: Beide Spiele kommen in den Staaten mit einer Nintendo-Preisempfehlung von knapp 80 Dollar in den Handel.


Speichermedien im Vergleich

	64 DD	Doublespeed CD-ROM
	Nintendo 64	Sony Playstation, Sega Saturn
Technik:	magnetisch	optisch
Größe:	64 MByte	650 MByte
durchschnittliche Zugriffszeit:	150 ms	100 ms
Transferrate:	1 MByte/Sekunde	300 KByte/Sekunde
beschreibar:	ja	nein

Star Fox 64

Genre:	Action
Entwickler:	Nintendo Japan
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	k.A.

Nicht spielbar, aber in Form eines neuen Videos waren auch Fox McCloud und seine drei tierischen Flügelmänner auf der e3 unterwegs. Die **Star Fox 64**-Level im Weltraum und auf der Oberfläche verschiedener Planeten wirkten extrem vielversprechend. Auch der erste Mittelgegner hatte im e3-Demo einen Auftritt: Ein gewaltiger Stahlroboter, der schwankend das Spielfeld betritt und realistisch animiert dem Spieler entgegenstapft. Durch Umrundungsmanöver und gezielte Salven kann Fox McCloud den Metallriesen Stück für Stück demontieren. Zerstört der Held seinem mächtigen Feind das Kniegelenk, bricht der Roboter dröhnend in sich zusammen...
Wie im 16-Bit-"Starwing" steht Fox mit seinen Flügelkollegen (Hase, Frosch und Falke) über Videophon in Verbindung und beglückwünscht sie nach jedem Etappensieg in einer kurzen Echtzeit-Zwischensequenz. Neu war der Ausflug auf einen sonnenüberflute-


Endgegner voraus! Aus dem Nebel taucht ein gewaltiger Roboter auf.

Im Tiefflug attackiert Fox McCloud die Stahlbeine des Mech-Monsters.


Knirschende Gelenke, rostige Texturen. Jedes Körperteil, Rumpf, Beine, Geschützarme und Kopf der Starwing-Gegner ist einzeln animiert.



In der Eiswelt ballert Ihr auf Bodenfahrzeuge und Flieger.



Einige der "Starfox"-Welten durchquert Ihr im Kettenfahrzeug.

Wie im Vorgänger werden die Zwischenszenen in Echtzeit berechnet.



Acht Planeten muß Fox befreien, bevor er zum Zentralgestirn aufbricht.

Auch im Zwei-Spieler-Modus von "Wave Race" kommt es zu keinen Geschwindigkeitseinbußen.

ten Wüstenplaneten: McCloud hat seinen Raumjäger gegen ein Kettenfahrzeug mit schwenkbarer Kanone getauscht und schmuggelt sich auf dem Landweg hinter die feindlichen Linien. Zurück bleiben Wracks, Explosionskrater und eine Panzerspur im Wüstensand.

Turok: The Dinosaur Hunter

Genre:	3D-Action
Entwickler:	Iguana (USA)
Hersteller:	Acclaim
US-Release:	4. Quartal

Auf der e3 ließ Acclaim erstmalig Journalisten ans Nintendo-64-Joypad, um die ***Turok***-Welten eigenhändig zu erkunden. Gegenüber unserem Preview in der MAN!AC 5/96 hatte sich inhaltlich und optisch einiges verändert, insbesondere die Urzeit-Monster sahen atemberaubend aus. Die Bewegungen waren hundertprozentig fließend, also in einer Qualität, wie man sich auf keiner anderen Konsole auch nur annähernd erleben durfte. Der Held konnte mit seinem umfangreichen Waffenarsenal gut umgehen (ausgesprochen hübsche, bildschirmfüllende Explosionen), auch mit Blut haben die Entwickler nicht gespart.



Ein Treffer reicht nicht: Um die monströsen "Turok"-Gegner zu...

...besiegen, müßt Ihr sie mehrere Male unter Beschuß nehmen.

Wave Race 64

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo Japan
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30. September

Inhaltlich und grafisch umgekrempelt wurde der feuchte Rennwettkampf ***Wave Race 64***. Nach einem Design von Shigeru Miyamoto bretterten im Gegensatz zur Shoshinkai noch Rennboote über die Texture-Map-Wellen. Auf der e3 waren die schnittigen Flitzer verschwunden, statt dessen klemmten sich die Spieler hinters Lenkrad pfeilschneller



Vier Jetski-Piloten gehen an den Start von "Wave Race".



Vom Spieltempo und dem erstaunlich realistischen Bewegungsverhalten der...



...Jetski-Piloten geben diese Standbilder nur einen schwachen Eindruck.

Wasser-Motorräder. Sowohl Renn-, als auch Stunt-Kurse erwarten den Wassersportler, der sich entweder gegen die Nintendo-64-CPU oder gegen einen menschlichen Kontrahenten (via Split-Screen) aufs feuchte Parkett wagt. Der physikalisch korrekten Simulation der Wasseroberfläche ließ Nintendo eine besondere Sorgfalt zukommen: Mit dem Analog-Pad steuert Ihr gegen Wellen und wechselnden Wind oder nützt die Naturgewalten, um noch schneller zum Ziel zu kommen. Jede Bewegung spiegelt sich in der federnden Motorik des Jet-Ski-Piloten wieder, dem die Gischt links und rechts um den Helm weht. Wahnsinnig schnell und verblüffend realistisch animiert – mit „Wave Race" eröffnet Nintendo ein neues Rennspielzeitalter.

Wayne Gretzky Hockey

Genre:	Sport
Entwickler:	Time Warner/ Williams
Hersteller:	Williams
US-Release:	4.Quartal

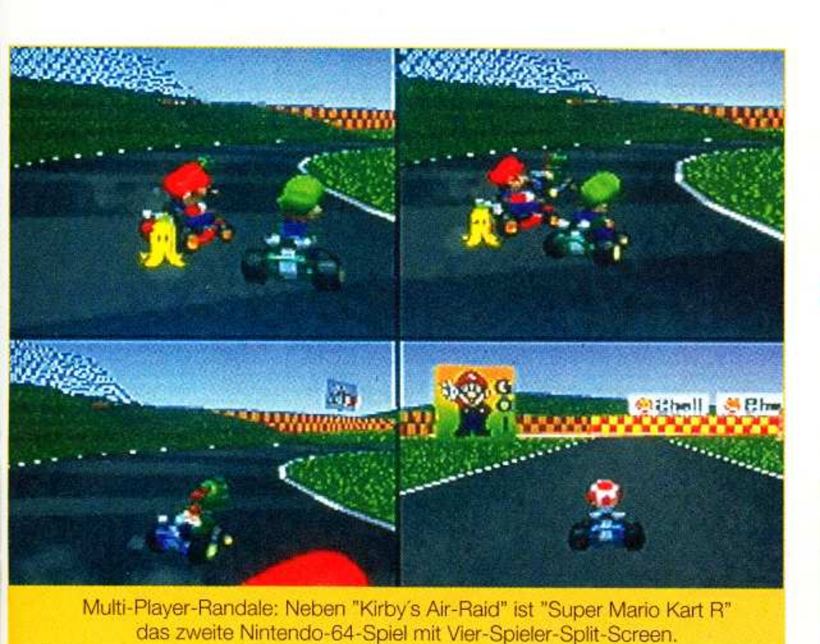


Im Gegensatz zu anderen Eishockey-Spielen waren die Kufen-Cracks auch aus der Nähe...

Mit dem Kauf von Atari Games durch Williams fand auch ***Wayne Gretzky Hockey*** ein neues Zuhause. Die Eishockey-Simula-



...noch recht hochauflösend gezeichnet. Die Bodychecks kommen in der Zoom-Stufe natürlich besonders zur Geltung.



Multi-Player-Randale: Neben "Kirby's Air-Raid" ist "Super Mario Kart R" das zweite Nintendo-64-Spiel mit Vier-Spieler-Split-Screen.

Kurz nach dem Start liegt das prominente Feld noch dicht zusammen.

Gute Nacht: Bizarre Monster überraschen die rasende Nintendo-Meute.

tion kommt mit drei Spielern pro Team aus und bevorzugt actionreiche Puck-Duelle. Optisch sah der Titel nicht unbedingt besser aus als gute 32-Bit-Sportspiele, lediglich die Animationen der übergroßen Kufen-Cracks wirkten einen Tick fließender. Ob man Liga- und Turnier-Modi, ausführliche Statistiken oder sonstige Extras realisiert, war auf der e3 noch nicht zu erfahren.

Super Mario Kart R	
Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo Japan
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	Oktober

Ebenso wie „Kirby“ zeichnet sich auch ***Super Mario Kart R*** durch einen revolutionären Vier-Spieler-Modus aus. Angesichts der Qualität des 16-Bit-Vorbildes (eines der besten und erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele aller Zeiten) mußte am Spielablauf nicht viel geändert werden. Statt Euch über einen Mode-7-Untergrund zu jagen, lockt das 64-Bit-Update mit echten 3D-Kursen, nächtlichen Fantasy-Strecken und nebligen Felstälern. Ihr und Eure Mitspieler versucht Euch entweder in einer kompletten Grand-Prix-Saison, gegen die Stoppuhr (Time Attack), in VS-Duellen oder mit der turbulenten Battle-Spielvariante. Wie im Vorgänger hat dabei jedes Kart bzw. jeder Fahrer andere Stärken und Schwächen, vom Pilzkopf Toad bis zum robusten, aber trägen Kong sind alle prominenten Nintendo-Helden mit von der Party.



Sprechblasen und SoundFX-Einblendungen unterstreichen den humoristischen Aspekt von "Mario Kart R". Neu ist auch der Tachometer.

Tetrisphear	
Genre:	Denkspiel
Entwickler:	H2O Kanada
Hersteller:	Nintendo
US-Release:	30. September

Tetris, das Sucht-Puzzle, das dem Game Boy zu seinem weltweiten Siegeszug verhalf, soll auch den Nintendo-64-Start unterstützen. Ein kanadisches Entwicklerteam kombiniert klassische Spielelemente mit 3D-Grafik und Multikanal-Sound, um Denk- und reaktionsstarke Spieler in eine neue "Tetris"-Dimension zu locken. Als ROM-Modul mit „nur“ 32 MBit (das kleinste Cartridge-Format des Nintendo-64-Zeitalters) wird das Puzzle-Spiel in den USA als billigstes 64-Bit-Spiel für knapp 50 Dollar verkauft. Umgerechnet sind das etwa 90 Mark – billiger als die meisten Super-Nintendo-Module der letzten Generation.



Zum Kinostart von "Mission Impossible" erscheint auch Oceans Actionspiel.



Ballerspielüberraschung von GT: "Ultra Combat" orientiert sich...



..deutlich an einer indizierten 3D-Schießerei.



"Star Wars": Mit dem Weltraumflug des "Millenium Falcon" und...



... Dash Rendars eisiger 3D-Mission waren zwei weitere Levels spielbar.

weitere e3-spiele für das nintendo64

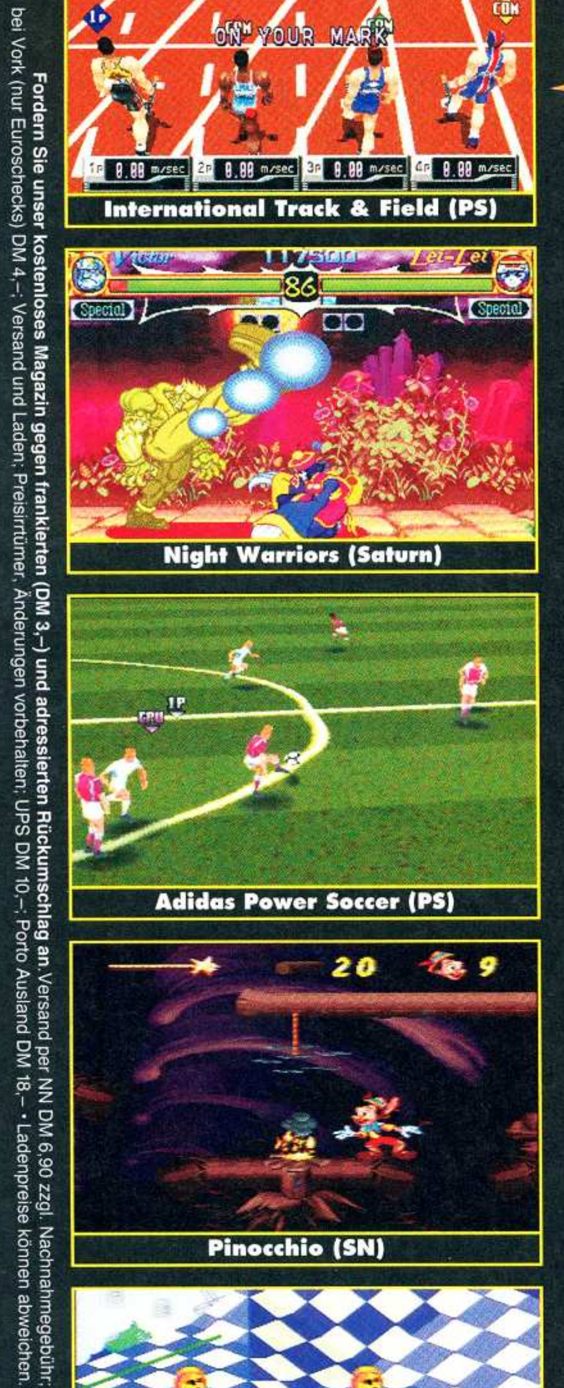
Titel	Hersteller	US-Release	Bemerkung
FIFA Soccer	Electronic Arts	1996	Über hundert internationale Teams kicken in der aufwendigsten Version des Fußball-Klassikers.
Ken Griffey Jr.	Angel/Nintendo	1996	Das Entwickler-Team Angel rendert Baseballstars auf Basis realistischer Motion-Capture-Daten, dem Ballverhalten legten die Amis komplexe physikalische Modelle zugrunde
Mission Impossible	Ocean	1996	Die Baller-Action aus der Ich-Perspektive basiert auf der Neuverfilmung (mit Tom Cruise) einer 70er-Jahre-Kult-TV-Serie.
Monster Dunk	Mindscape	1996	Two-on-Two-Basketball mit Monstern und viel Humor
Silicon Valley	BMG	1996	Das Nintendo-64-Spiel aus dem Hause Bertelsmann wird vom „Lemmings“-Erfinder DMA in England entwickelt. Es war auf der e3 nicht zu sehen, kommt aber laut BMG-Produzent Gary Penn gut voran.
Ultra Descent	Interplay	1996	Interplay verspricht eine aufgebohrte Neuentwicklung des schwindelerregenden 360°-Action-Spiels.
Ultra Combat	GT	1996	Eine Überraschungsankündigung vom Williams-Verbündeten GT, über die wir leider noch nichts in Erfahrung bringen konnten.
Robotron X	Williams	1997	Mit einem „X“ im Titel kehrt der wilde 80er-Jahre-Ballerautomat in die Spielhalle zurück. Zum Remake verspricht Williams eine Nintendo-64-Umsetzung.
NBA Hangtime	Williams	1996	Eine traditionelle Basketball-Simulation mit spektakulären Dunkings und tollen Special-Moves. Als Automat in 2D.
War Gods	Williams	1996	Umsetzung des ersten 3D-Prügelspiels des Automatenmarktführers Williams.

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11 & 68

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28




International Track & Field (PS)


Night Warriors (Saturn)

Adidas Power Soccer (PS)


Pinocchio (SN)

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6.90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork. (nur Euroschecks) DM 4,– Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,– Ladenpreise können abweichen.

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis
Sega Saturn ohne Spiel für sagenhafte 419,–
(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

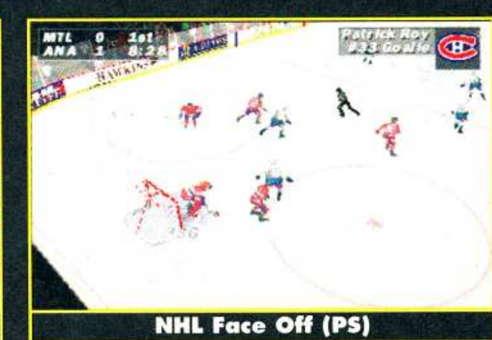
SEGA SATURN GRUNDGERÄT 419.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
SEGA SATURN (s.o.)+SEGA RALLY 479.-
6 PLAYER ADAPTER 59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) 89,-
MEMORY CARD 99.-
MPEG-KARTE 319.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM 59.-
JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
VIRTUA STICK 89.-
ACTION REPLAY 89.-
UNIVERSAL ADAPTER 44.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54.-
3-D LEMMINGS 89,-
AFTERMATH 99.-
ALIEN TRILOGY (JULI) 99.-
BAKU BAKU ANIMAL (JUNI) 69,-
BLACKFIRE 99,-
BLAZING DRAGONS (JUNI) 94,-
BUG 99.-
CASPER 94,-
CLOCKWORK KNIGHT II 99.-
D 89,-
DAYTONA USA 109.-
DEADLY SKIES 99,-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY (JULI) 89.-
DISCWORLD 84,-
EARTHWORM JIM 2 (JULI) 89,-
ENDORFUN 89,-
EURO SOCCER 96 89,-
FRANK THOMAS BIG HURT 84,-
F1 CHALLENGE 99,-
GALAXY FIGHT 89,-
GEX 99,-
GOLDEN AXE DUEL 89,-
GUARDIAN HEROES (JUNI) 89,-
HYPERBLADE 99,-
IMPACT RACING 89.-
JEWELS OF THE ORACLE 89,-
LEMMINGS 3D (JULI) 89,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119.-
MYSTARIA - R. OF LORE 99.-
NBA ACTION BASKETBALL 99,-
NEED FOR SPEED (JUNI) 89,-
NIGHT WARRIORS (JUNI) 99.-
NFL QUARTER. CLUB 96 89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94.-
OLYMPIC GAMES (JULI) 84,-
OLYMPIC SOCCER 84,-
PANZER DRAGOON 2 89.-
PANZER GENERAL (JULI) 89.-
PEBBLE BEACH GOLF 89,-
POWER PLAY HOCKEY (JUNI) 89.-
PRIMAL RAGE (JUNI) 89.-
PRO PINBALL THE WEB 84,-
RAN SOCCER 89.-
RAVEN PROJECT 89,-
RAW PURSUIT (JUNI) 89,-
RETURN TO ZORK (JUNI) 99,-
REVOLUTION X 89.-
RISE 2: THE RES. 84,-
ROAD RASH (JULI) 99,-
ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-
SEGA TENNIS (JUNI) 99,-
SHELLSHOCK 89,-
SHOCKWAVE ASSAULT 84,-
SHINING WISDOM (JUNI) 99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99.-
SKELETON WARRIORS (JUNI) 79.-
SLAM'N'JAM 99,-
SPACE HULK 99,-
SPOT 3 (JUNI) 89.-
SPYCRAFT 99,-
STARFIGHTER 3000 99,-
STREET FIGHTER ALPHA 99.-
STREET RACER 89.-
THE HORDE 99,-
THEME PARK 89.-
TILT (JUNI) 89,-
TOHSHINDEN REMIX 84.-
THUNDERHAWK 2 89.-
TRUE PINBALL 84,-
VICTORY BOXING 84.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 139.-
VIRTUA FIGHTER REMIX 69.-
VIRTUA FIGHTER 2 99.-
VALORA VALLEY GOLF 89,-
VIRTUA GOLF 89,-
VR BASEBALL 99.-
WATERWORLD ACTION 89.-
WIPE OUT 79,-
WORLD SERIES BASEBALL 94,-
WORMS 89.-
WWF WRESTLEMANIA (JUNI) 99,-
XMEN 84.-
ZORK NEMESIS 89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 389.-
ACTION REPLAY PRO 99.-
ANTENNENKABEL 45.-
MEMORY CARD 49.-
MEMORY CARD 8 MEGA 79,-
MEMORY DISC DRIVE 159,-

0931/


Kirbys Dream Course (SN)


NHL Face Off (PS)


Toshinden 2 (PS)


Street F

cybermedia

neGcon CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
A-TRAIN	99,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER (JULI)	89,-
AGILE WARRIOR	89,-
ALIENS	89,-
AIR COMBAT	89,-
ASSAULT RIGS	89,-
BEYOND THE BEYOND	99,-
BUBSY 3	89,-
CASPER	94,-
CHAOS CONTROL	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRONICLES OF SWORD (JULI)	99,-
CYBERIA	89,-
DARKSTALKERS (JUNI)	89,-
DEADLY SKIES	89,-
DESCENT	94,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD	89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	89,-
FACE OFF	99,-
FADE TO BLACK (ENDE JUNI)	99,-
FORGOTTEN REALMS	99,-
FIFA SOCCER 96	89,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GAME DAY (FOOTB.)	94,-
GEX	89,-
HARDBALL 5	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD (JULI)	99,-
IMPACT RACING	89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	89,-
LEMMINGS 3D	89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	94,-
LONE SOLDIER	89,-
MUSEUM PIECE 1	94,-
NBA LIVE 96	89,-
NFL QUARTERBACK CLUB	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF	99,-
NOVASTORM	99,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	84,-
OLYMPIC SOCCER (JUNI)	84,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PETE SAMPRAS TENNIS (JULI)	99,-
PO'ED	89,-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAN SOCCER	89,-
RAVEN PROJECT	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE	89,-
RETURN TO ZORK	89,-
REVOLUTION X	84,-
RESIDENT EVIL (JULI)	89,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REV.	94,-
RISE 2: THE RESURRECTION	84,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	84,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-
SILVERLOAD	94,-
SIM CITY 2000 KMPL. DT. (JUNI)	99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89,-
SLAM'N'JAM	89,-
SLAYER (JUNI)	89,-
SPACE HULK (ENDE JUNI)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STARFIGHTER 3000	99,-
STREET FIGHTER ALPHA	89,-
STREETRACER	99,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99,-
TEKKEN	99,-
TENNIS	99,-
TIME COMMANDO (JULI)	89,-
TILT (JUNI)	84,-
TOSHINDEN 2 (JUNI)	99,-
TOTAL NBA 96	94,-
TRUE PINBALL	89,-
VIEWPOINT (JUNI)	89,-
VIRTUAL GOLF	89,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	94,-
WIPE OUT	89,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WORMS	89,-
XCOM	79,-
X-MEN (JUNI)	84,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
BUGS BUNNY	69,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
FIFA SOCCER 96	99,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119,-
JOHN MADDEN 96	89,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
MISSION IMPOSSIBLE (JUNI)	99,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	89,-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS	109,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BREATH OF FIRE 2	129,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
IMPOSSIBLE MISSION (JUNI)	129,-
KIRBYS DREAM COURSE	89,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MEGAMAN X 3	99,-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO	129,-
PAC MAN 2	99,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
SECRET OF EVERMORE	109,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOY STORY	129,-
WWF WREST. ARCADE	114,-
WORMS (JULI)	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109,-

3DO mit Spiel 289,- Spiele a.A.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL	64,-
CYBERIA	84,-
FIFA SOCCER 96	59,-
HANG ON GP 96	79,-
MAGIC CARPET	79,-
PANZER DRAGOON	79,-
PARODIUS DELUXE	79,-
RAYMAN	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHINOBI X	79,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Mega CD

BATTLECORPS	34,-
CHUCK ROCK 2	19,-
DUNE	19,-
FINAL FIGHT	19,-
FORUMLA ONE W. CH.	39,-
SHINING FORCE	49,-
SOULSTAR	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-
WONDERDOG	19,-

Mega Drive

ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
COMIX ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79,-
DSCHUNGELBUCH	64,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
EARTHWORM JIM	64,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	59,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
POWER RANGERS THE MOVIE	79,-
SOLEIL	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69,-
TOE JAM & EARL 2	49,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
HEBEREKES POPOITTO	69,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBYS GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	59,-
SUPER BOMBERMAN 2	64,-
TETRIS 2	99,-
THEME PARK	99,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
CRITICOM	79,-
D	84,-
GOAL STORM	79,-
HEBEREKES POPOITTO	79,-
JUPITER STRIKE	69,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	89,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
THUNDERHAWK 2	89,-
WING COMMANDER 3	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!!
KNUCKLES CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD, MOTHERBASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA RACING ARCADE

Game Gear

ECCO 2	19,-
MICKEY MOUSE 3	39,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 9, 50 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7,40 ÖS

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

Resident Evil (PS)



...r Alpha (PS, SA)



Darkstalkers (SA)




Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



OHNE TEM

Psygnosis auf der Pole Position: Mit einem rase
und völlig verbeulten „Destruction Derby 2
in die zweite 32-Bit-Rennspiel-Runde.

Wenn Euch rempelnde Kontrahenten zu heftig zugesetzt haben, macht Ihr einen Abstecher an die Box.

Genau wie die Strecken wurden auch alle Autos komplett neu entworfen.

Per Kameraeinstellung sind verschiedene Blickwinkel möglich

Grafisch sieht "Destruction Derby 2" noch eine Spur besser aus als der beeindruckende erste Teil

Flieger, grüß mir den Graben: Die Destructors machen auch nach meterweiten Sprüngen nicht schlapp.

Der Herbst steht im Zeichen der Eule: Englands Vorzeigeentwickler Psygnosis bläst zum Angriff auf die Playstation-Gasfüße. Mit „Wipeout 2097“ und „Destruction Derby 2“ stehen zwei Top-Titel am Start, die das Weihnachtsgeschäft gehörig ankurbeln werden. Obwohl „Wipeout“ mit 350.000 abgesetzten Einheiten zu den bestverkauften Playstation-Spielen zählt, soll der Nachfolger dieses Ergebnis übertrumpfen.

„Destruction Derby 2“ bietet größere und abwechslungsreichere Strecken durch Städte, Tunnel und Berglandschaften, Steilkurven und einen Speedway á la „Daytona USA“. Euer Destructor ballert über Sprungschanzen, zerlegt die Gegner in Kleinteile und schlittert über vereiste Pisten. Die Endversion soll etwa zehn verschiedene Kurse enthalten, wobei diese deutlich breiter sind als beim Vorgänger: Bis zu sieben neue Crash-Fahrzeuge haben nebeneinander Platz – da steht der großen Blech-Keilerei nichts mehr im Weg. Fängt Euer Auto Feuer oder habt Ihr nach einem Überschlag leichte Kopfschmerzen, sucht Ihr die Box auf und laßt Euer Blechgefährt fachmännisch verarzten.

Dank der analogen Steuerung lassen sich die Karambolage-Autos auch mit dem Mad-Catz-Lenkrad (bei uns "Gamester") lenken.

Wer lieber mit hyperschnellen Weltraum-Sleds über zerklüftete Planetenstrecken sausen will, statt ein paar imaginäre Punkte in der Flensburger Verkehrssünder-Kartei zu sammeln, für den hält

Die Strecken sind nicht mehr so schmal wie beim Vorgänger. Ein Mega-Crash ist kein Problem.

Psygnosis ein neues Gleiterrennen bereit. „Wipeout 2097" spielt Jahre nach dem Original-„Wipeout". Die Anti-Gravity-Liga wurde um zwei Rennklassen und sieben Gleiter erweitert.

...schnellen „Wipeout 2097" ...autos starten die Engländer

Jetzt stehen 15 unterschiedliche Sleds zur Verfügung, die sich nicht nur fahrerisch, sondern auch vom Design her unterscheiden. Der Liga-Modus führt über acht neue Rennstrecken, von denen zwei versteckt sind. Genau wie beim Vorgänger rauscht Ihr über Extrawaffen, mit denen Ihr die gegnerischen Sleds abschießt. Die ballern aus allen Rohren zurück – also Vorsicht: Während Ihr bei „Wipeout" nur Tempo verloren habt, verfügt Euer Gleiter diesmal über einen begrenzten Energievorrat. Ist er aufgebraucht, und Ihr seid nicht rechtzeitig an die Box gekommen, zerlegt Ihr den Sled beim nächsten Crash endgültig an der Leitplanke.

Die „Wipeout 2097"-Gleiter steuern sich Einsteiger-freundlicher als beim Vorgänger, sausen aber noch schneller über die deutlich detaillierteren Kurse. Die Spiel-Designer um Nick Burcombe machten reichlich Gebrauch von Echtzeit-Lightsourcing (Lichtquellen-Effekte). Vor allem in den Tunnels ist das ein eindrucksvolles Schauspiel, wenn von den Gleitern nur schimmernde Abgasstrahlen zu sehen sind.

Sowohl „Wipeout 2097" als auch „Destruction Derby 2" bieten einen Link-Modus, mit dem zwei Freunde gegeneinander antreten. Sobald wir die beiden Softwareperlen ausgiebig probegespielt haben, folgen detaillierte Previews.
ak

Der „Wipeout"-Nachfolger spielt sich einfacher als das Original. Die Bremsdüsen blieben aber erhalten.

Auch „Wipeout 2097" wird von Techno-Musik begleitet. Welches Label den Soundtrack beisteuert, ist aber noch unklar.

Die alten "Wipeout"-Extras wurden gegen neue Waffen ausgetauscht.

Noch schneller, noch spannender, aber immer noch ohne Streckenübersicht – wo fliegen die Gegner?

Eure Energie (rechts unten) nimmt ab, wenn Ihr mit Wänden kollidiert oder getroffen werdet.

Regentanz

Roboter-Blueprint: Das gemeine Arbeitermodell "Holzfäller" ist mit einer wuchtigen Kettensäge bestückt.

Neben den garstigen Umweltverschmutzern gibt's auch freundliche Roboter: Der Blech-Dino schleppt Euer Comic-Sprite quer durch die Dschungelwelt.

Märchenhaftes für Saturn und Playstation. Die Ubisoft-Grafiker haben sich an neuen Titeln ausgetobt und auf der e3 verträumte Optiken gezeigt: „Rayman 2" und die 32-Bit-Version von „Street Racer" glänzen mit kunterbunter Grafikpracht.

Anspielung auf das Regenwaldthema: Die Roboter zerstören Raymans Dschungelwelt.

Es war einmal

Kaum hat Comic-Held "Rayman" seine Märchenwelt aus den Klauen von Mister Dark befreit, ist schon die nächste Gefahr im Verzug. Diesmal rücken die Invasoren aus dem Weltraum an: Ein fieses Roboterimperium will alle organischen Lebensformen in die Knie zwingen und die friedlichen Welten in stinkige Stahl- und Fabrik-Kloaken verwandeln. Nach ihrer Landung in Raymans kunterbuntem Traumreich packen die Blechköpfe die Axt aus: Die abgedrehten Maschinen roden die malerischen Regenwälder, riesige Pumpanlagen schütteln den verwüsteten Dschungel durch und versorgen die Maschinerie der Roboter mit Petroleum. Während Rayman noch gemütlich in seiner Hängematte schlummert, starten seine Widersacher auf der abgeholzten Waldfläche massive Bauprojekte. Erstes

Wer glaubt, Maschinen könnten nicht schwachsinnig sein, wird von den Rayman-Robis eines Bessere belehrt.

Street Racer

Die acht "Street Racer"-Charaktere werden in knalligen Zeichentrick-Intros vorgestellt.

Wer hemmungslose Parcours-Keilereien liebt und seit "Mario Kart" von putzigen Rennspiel-Sprites träumt, der freut sich auf Ubi Softs "Street Racer"-Umsetzung für Saturn und Playstation. Wie im Vorgänger rast Ihr in "Mario Kart"-Tradition über ebene Comic-Kurse, manövriert rabiate Racer-Rowdies aus und drängt possierliche Mini-Vehikel von der Fahrbahn. Wie in den 16-Bit-Versionen könnt Ihr Euch über eine Splitscreen-Option mit einer Rotte Kumpels rasante MultiPlayer-Duelle liefern, diesmal sogar mit bis zu acht Spielern gleichzeitig. Laut Ubi Soft soll "Street Racer" auch im Achtspieler-Modus keinen Stundenkilometer langsamer werden, wie im "Championship"- und "Practice"-Modus heizt Ihr mit 60 Bildern pro Sekunde über die Strecke. Wer eifrig unter "Practice" geübt, auf der Meisterschaft bereits jede Trophäe abgestaubt und sämtliche Freunde in Grund und Boden gefahren hat, freut sich über die intelligenten Fahrer: Genau wie der Spieler wird die Konkurrenz nach jedem Rennen besser, also stehen auch Profi-"Street Racer" mit jedem Rennen vor einer neuen Herausforderung: Damit Eure Gegner bei der



Wer seinem Sprite nicht mehr auf die Rückfront glotzen will, wechselt den Kamerawinkel.





Wenn Euch der Ein-Spieler-Modus zu langsam wird (rechts), rast Ihr zu zweit um die Wette (linkes Bild) oder packt, wie in den16-Bit-Versionen, den Multiplayer-Adapter aus (rechts oben).



Der fiese Roboterboß hockt mit seinem Kommandoschiff im Planetenorbit und pafft dicke Zigarre.

Die beschränkten Blechschergen ballern mit dicken Laser-Wummen um sich: Auch Rayman greift sich später eine dicke Knarre.

Gebäude der stählernen Dschungelgeneration: Der Knast. Als die Fee Betilla und Raymans Artgenossen hinter schwedische Gardinen gesperrt werden, schlägt sich Rayman mit Todesverachtung bis zum Kommandoschiff der Roboter durch. Ratschläge und Spezialfähigkeiten spendiert Euch diesmal Betillas Freund, der kauzige Wissenschaftler Fudge. In den Action-Leveln braust Ihr wieder auf dem Reitmoskito durch den Wald.

Das Design der Render-Roboter wurde den Leveln und den Arbeitsaufgaben angepaßt.

Zauberhaft

Entgegen der putzigen Fee Betilla bietet Fudge als nüchterner Wissenschaftler andere Spezialfähigkeiten als seine rundliche Kollegin. Betillas Fertigkeiten hat Rayman noch immer im Repertoire, hinzu kommen neue Talente wie die Plattformfaust oder verbesserte Schlag-Kontrolle: Rayman steuert seine Faust in jede beliebige Richtung und kloppt auch weit entfernte Roboter in den Schlamm. Hockt Ihr in einer Sackgasse und könnt keine rettende Plattform ausmachen, wirft Rayman die Faust nach oben und verwandelt seine Handschuh-Hände in eine griffige Plattform. Wer auf Punkte und Extraleben erpicht ist, hebt den Boden aus und forscht unterirdisch nach versteckten Tunneln und Bonusgegenständen, wasserscheue Spieler absolvieren bei Fudge einen Schwimmkurs und kraulen mit durchtrainierter Griffel-Muskulatur an Stromschnellen und anderen Hindernissen vorbei. Wird Euch der Wellengang zu rasant, schickt Ihr Euer Sprite auf Tauchstation: Rayman paddelt durch eine transparente Unterwasserwelt, wo Ihr versteckte Schatztruhen entdeckt und eine verträumte Seelandschaft bewundert. *rb*

Grashüpfer Flips hat Rayman vor den näherrückenden Invasoren gewarnt, kam aber leider zu spät.



Ungewöhnlich: Wer genügend Platz in der Bude hat, lädt bis zu sieben Freunde zum Multiplayer-Rennen ein.

nächsten "Street Racer"-Session wie nasse Säcke über den Parcours rutschen und alle Tricks wieder verlernt haben, notiert Ihr Euer Paßwort oder speichert den Spielstand. *rb*

Entgegen dem ersten Teil wurden "Rayman 2" zwei Spielebenen spendiert: Hier zoomt Rayman in den Hintergrund.



"Rayman" entschlüpft mit üppiger Renderfreundin den Pubertätssocken.

Pixelpracht

Obwohl bereits zum "Rayman"-Debüt vom Untergang des Jump'n'Run-Genres gemunkelt wurde, hat Ubi-Soft die Hüpf-Kritiker mit ausgereiftem Spieldesgin und traumhafter Märchen-Optik in die Schranken verwiesen. Während der erste Teil Hüpfeskapaden in 16-Bit-Tradition mit verträumter Bilderbuchgrafik und sanfter Colorierung verzierte, wagt Euer Held im zweiten Teil auch spielerisch den Sprung in die Next Generation: Zeichenstil und Farbwahl erinnern zwar an den Vorgänger, dafür wurden zeitgemäße Render-Optiken und ein schicker Zoom-Effekt im Spielgeschehen untergebracht. Die ausgefeilten Roboter-Grafiken wurden im 3D-Studio berechnet und als Render-Optik auf die 32-Bit-Hardware portiert, dank Zooming gewinnt das Spiel eine neue Dimensionen und heftet sich hartnäckig an die 3D-Fersen von Sega-Käfer Bug. Entgegen dem Zeichentrickintro des ersten Teils hat sich Ubi Soft diesmal um aufwendiges Render-FMV bemüht: Ihr seht den schmauchenden Roboter-Obermotz und seine Schergen in spektakulärer 3D-Aktion.

Oben und in der Mitte seht Ihr Rayman in Originalgröße, unten im Bildhintergrund.

Der erfolgreichste 32-Bit-Hüpfer ist wieder da: Star Rayman wartet mit schicker Optik und zeitgemäßen Features auf.

"Daytona USA 2"? Weit daneben: Das abwechslungsreiche "Burning Road" kommt exklusiv für die Playstation.

PS-Rausch mit 30 Bildern pro Sekunde: "Burning Road" paart grafischen Aufwand mit ungebremster Spielgeschwindigkeit.

Das mitschaukelnde Toka-Amulett (oben) ist eine Reminiszenz an Segas "Daytona"-Vorgänger "Rad Mobile".

Im Duell mit dem

Burning Road

Eine Playstation-Neuheit gefällt uns besonders gut: „Burning Road“ kommt aus Frankreich, kopiert frech „Daytona“ und „Sega Rally“ und ist selbst im Schneegestöber noch höllisch schnell.

Vor zwei Jahren erreichten die MAN!AC-Redaktion ein Capcom-Spiel das nicht von Capcom war: „Legend“ auf dem Super Nintendo spielte sich exakt wie ein Fantasy-Scroller der „Street Fighter“-Erfinder, kam aber nicht aus Japan, sondern aus Frankreich. Carlo Perconti und Lyes Belaidouni, französische Entwickler mit Amiga- und ST-Vergangenheit, hatten das Spiel zu zweit und im Dienste des deutschen Spieleherstellers Softgold auf die Beine gestellt. Via Lizenz an Sony kam der Zwei-Spieler-Scoller 1994 in die deutschen Geschäfte. Ein großer Erfolg war „Legend“ nicht: Spielerisch genauso ermüdend wie Capcoms Vorbilder „King of Dragons“ und „Knight of the Round“, rang die Tatsache, daß es sich um die technisch und grafisch vorbildliche Arbeit eines Mini-Teams handelte, dem MAN!AC-Tester dennoch Respekt ab. Jetzt sind Perconti und Belaidouni zurückgekehrt - sie sind immer noch zu zweit (ihre beiden Soundprofis nicht miteingerechnet), aber seit Ende letzten Jahres mit einer Playstation-Lizenz bewaffnet!

„Gedanken zu Burning Road machen wir uns schon seit neun Monaten, doch erst als wir Ende November unser Entwicklungssystem erhielten, konnten wir richtig loslegen“. Umso erstaunlicher, was Perconti und Belaidouni im April

Nüchtern: Praktische Optionen statt verwirrender Modi-Vielfalt.

"DER PROPHET GILT NICHTS IM EIGENEN LAND"

INTERVIEW MIT CARLO PERCONTI VON TOKA



Carlo Perconti und Lyes Belaidouni, die beiden Gründer und Chefentwickler des „Burning Road“-Teams Toka, arbeiten seit den frühen 80er-Jahren als Spieleprogrammierer. Nach Titeln für die Heimcomputer-Exoten Oric und Amstrad CPC (in Deutschland von Schneider vermarktet), beschäftigten sie sich mit den 16-Bit-Rechnern Atari ST und Commodore Amiga. Für Rainbow Arts schrieben sie u.a. „Joan of Arc“. In den letzten Jahren haben sich Toka vom Computer den Konsolen zugewandt und neben Umsetzungen („International Tennis Tour“) die beiden Nintendo-Originalentwicklungen „Iron Commando“ und „Legend“ realisiert.

? Wo liegen die Unterschiede zwischen „Burning Road“ und anderen 32-Bit-Rennspielen?

Carlo Perconti: Der Hauptunterschied ist die Geschwindigkeit und das daraus resultierende Geschwindigkeitsgefühl. Die Grafik ist farbenprächtiger als in anderen Rennspielen, die ja meist digitalisierte, realistische Texturen verwenden. Für ein Action-Rennspiel wie „Burning Road“ wollten wir auf realistische, aber langweilige Simulations-Elemente verzichten und uns auf den reinen Fahrspaß konzentrieren.
Außerdem müßt Ihr in „Burning Road“ immer gegen die Computer-gesteuerten Fahrer kämpfen und nicht bloß alle 20 Sekunden einen davon überholen. Dadurch daß wir in jeden Kurs verschiedene Boden- und Landschaftstypen einbauen (Gras, Schlamm, Schnee, Wasser...) bringen wir mehr Aufregung und Abwechslung ins Geschehen. „Burning Road“ ist spielerisch komplexer und hält immer eine Überraschung für den Spieler bereit. Bei „Burning Road“ steht Ihr immer unter Druck – wer auf einem großen Fernseher und mit Stereo-Equipment spielt, wird nach jedem Rennen ziemlich erschöpft sein. Wie in der Spielhalle eben.

? "Burning Road" ist offensichtlich von „Daytona“ und „Sega Rally“ beeinflußt. Hältst Du die Sega-Rennspiele für besser als Namcos „Ridge Racer“?

Carlo Perconti: Um ehrlich zu sein, ja. Wirf nur mal einen Blick in die Spielhalle: Das realistischste Spiel ist nicht unbedingt auch das aufregendste. Fun is the key!

? „Burning Road“ ist Euer erstes Playstation-Spiel. Was denkt Ihr über Sonys Hardware?



Tokas vollblütiges Fantasy-Gemetzel „Legend“ erschien 1994 für das Super NES.

Schlecht für die Reifen: Der Asphalt weicht strapaziösem Kopfsteinpflaster.

Im Grünen: Normalerweise wirft den Toka-Pick-Up nichts aus der Bahn.

Verbirgt sich hinter drei grundverschiedenen Kursen noch ein vierter Track?

Nur der erste Kurs erinnert an "Daytona". Später rast "Burning Road" in schlammverkrustete "Sega Rally"-Gefilde.

Sega-Rennstall

bereits zeigen konnten: Drei voll integrierte, grafisch komplett unterschiedliche Rally-Kurse mit Riesen-Sprungschanzen, Tunnels und Schneegestöber. Weiter als bis in den dritten Kurs ist Winnie zumindest auf der ECTS nicht gekommen.

Gäbe es auf der Playstation bereits Umsetzungen von Sega, wäre „Burning Road" ein Grund für kritische Vergleichstests und Kopf-an-Kopf-Rennen. Da aber weder „Daytona" noch „Sega Rally" auf der Konsole des Mitbewerbers ihre Runden drehen, muß das Toka-Team keinen Konkurrenten fürchten. „Ehrlich gesagt, mag ich die Sega-Racer lieber als Ridge Racer von Namco. Realitätsnähe bedeutet eben nicht unbedingt mehr Fun." meint Perconti im Gespräch mit der MAN!AC. Neben derben Crashs à la „Daytona" und meterhohen Sprüngen ist für den „Fun" auch die Spielgeschwindigkeit wichtig: Carlo Perconti verspricht eine fließende Animation „im zweiten Frame", also mit 30 Einzelbildern in der Sekunde. Das ist schneller als „Ridge Racer" und bedeutet das Geschwindigkeitsmaximum auf einer Playstation.

Einen Zwei-Spieler-Modus wird es nur via Link-Kabel geben. Um die grafische Vielfalt und die rasende Animationsgeschwindigkeit nicht zu gefährden, hat Toka auf den Split-Screen-Modus verzichtet. Auch wenn die von uns gespielte Version bereits grafisch sauber und wie ein fertiges Spiel wirkte, ist laut Toka die Arbeit noch lange nicht beendet. Der deutsche Softgold-Vertrieb rechnet mit einer „Burning Road"-Veröffentlichung im Herbst dieses Jahres. Wir halten Euch auf dem Laufenden. *wi*

Sehen gut aus & machen einen Höllenlärm. Neben den Tonka-Gründern arbeiten 2 Soundprofis an "Burning Road".







Carlo Perconti: Ich mag die Playstation wirklich gerne. Mit ihr kann man so viele Dinge anstellen, vor allem mit Licht und anderen visuellen Effekten. Doch jede Konsole hat ihre Limitationen, bei der Playstation ist das der kleine Arbeits- und Videospeicher. Doch am wichtigsten sind die Rendering-Fähigkeiten einer Konsole: 3D-Transformationen können auf jeder Hardware effizient ausgeführt werden, doch der Flaschenhals liegt immer im Rendering. Hier kann es die Playstation selbst mit dem mächtigsten PC aufnehmen.

? Welche Hardware-Limitationen hoffst Du durch einen Playstation-Nachfolger, das Nintendo 64 oder eine andere zukünftige Konsole beseitigt?

Carlo Perconti: Klar, mehr Render-Power, mehr Main- und Video-RAM und eine höhere Auflösung (z.B. ein 640x480-Pixel-Modus, der sich auch in Echtzeit benutzen läßt) wären gut. Ebenso akkurateres 3D-Rendering, das die Polygone nicht so häufig deformiert, Hardware-MIP-Mapping für alle Texturen und Gouraud-schattierte Texturen auf allen 3D-Modellen.

? Was denkst Du über den Markt? Wird das Nintendo 64 Playstation und Saturn hinwegfegen?

Carlo Perconti: Der Übergang von den 2D-Videospielen (Mega Drive, Super Nintendo) zu den 3D-Konsolen war die große Revolution. Ab jetzt wird die Hardware einfach nur noch schneller und schneller. Um die bereits installierten Konsolen von Sony und Sega vom Markt zu wischen, müßte ein neues Gerät all die von mir aufgeführten Vorzüge in sich vereinen. Ich glaube nicht, daß das Nintendo 64 diese Hoffnung voll erfüllen wird. Außerdem muß Nintendo die ROM-Module zugunsten eines billigeren Speichermediums aufgeben.

? Wird es von „Burning Road" auch Umsetzungen geben?

Carlo Perconti: Bei einem Rennspiel ist Geschwindigkeit natürlich alles. Aber wenn es die Hardware schafft, unser Spiel genauso schnell wie auf der Playstation zu machen, warum nicht? Konkrete Pläne für eine Umsetzung bestehen aber momentan nicht.

? Ihr habt in den letzten Jahren mehrere Videospiele, aber keinen PC-Titel entwickelt. Reizt Euch der gewaltige Computer-Markt denn gar nicht?

Carlo Perconti: Wir sind daran interessiert schnelle, Arcade-inspirierte Spiele zu schreiben und dafür ist der PC momentan einfach nicht die richtige Plattform. Es gibt so viele verschiedene Grafikkarten. Ein Spiel, das auf Deinem PC sehr gut läuft, verwandelt sich auf dem nächsten Computer in einen unterdurchschnittliche Titel. Erst muß unter der PC-Hardware aufgeräumt und mehr Rendering-Power standardmäßig integriert werden.

? Für einen französischen Entwickler ist es ungewöhnlich, ausschließlich für einen deutschen Publisher zu arbeiten. Warum habt Ihr Euch nie an eine Firma im eigenen Land gewandt?

Carlo Perconti: Kennt Ihr das Sprichwort „Der Prophet gilt nichts im eigenen Land"? So gut wie jeder französische Hersteller ist momentan an Multimedia-PC-Adventures interessiert, Software mit massig Grafik, aber wenig Spielspaß. Sie glauben nicht an das, was sie ein „einfaches Action-Spiel" nennen – ich denke, sie werden in der nahen Zukunft umdenken müssen. Außerdem kenne ich Hans Rabe von Softgold/Funsoft nun schon seit zehn Jahren: Dank ihm können wir ohne Druck und unter sehr guten Bedingungen entwickeln.

MONSTER TRUCK RALLY



Playstation-Besitzer frohlocken: Neben dem Nachfolger zum Mega-Hit "Destruction Derby" werkelt das englische "Reflections"-Team an einem Truck-Epos, das bereits in der Vorversion einen blendenden Eindruck hinterläßt – nicht nur wegen der gelungenen "Lens Flares".



Jump'n'Race: Ihr brettert mit Vollgas über einen Hügel und segelt durch die Luft.



Jedem Fahrer ein eigener Monitor: Für heiße Truck-Duelle sorgt ein Zwei-Spieler-Link-Modus.

Beim Ansicht-Wechsel zoomt Euer Truck in die Kamera: Ihr bewundert rotierende Reifen und detaillierte Texturen aus der Nähe.

Wehe wenn sie losgelassen werden: Monster Trucks, aufgebohrte Geländewagen mit abartig großen Reifen finden in Amerika große Beachtung. In Arenen duellieren sie sich im Zeitrennen, per Schanzen geht's über Autowracks, Blech scheppert, Karosserien bersten – dazu grölt ein bierseeliges Publikum rotnackiger PS-Fetischisten. Aber auch in gesitteteren Wettbewerben, wie der südkalifornischen "Baja 500", kämpfen solche Trucks gegen Bikes und Rally-Karossen um den Sieg. Die "Baja-Bugs" wiederum sind heckgetriebene Einsitzer auf Käfer-Basis und mit Stahlrohren für den Einsatz gerüstet.

Wer sich der Sonne entgegendreht, genießt aufwendige Lens-Flair-Effekte und Schattenwurf.

Um diese beiden Motor-Exoten dreht sich Psygnosis' "Monster Truck Rally". Wer nur den Asphalt liebt, steigt besser gleich wieder aus: In Langstrecken-Rallyes, Rundkursrennen, Stunt-Wettbewerben und Time-Trials schindet Ihr die Motoren und testet Eure Orientierungsfähigkeiten. Straßen gabs in der 10%-Rohfassung nicht. Mit einem Auge auf dem Kreiselkompaß kurvte MAN!AC durch schon jetzt beeindruckende Wald- und Geländegebiete und war Zeuge gewagter Klippensprünge. Vorbei an Blockhütten geht's über Brücken zu einem von Segelschiffen bevölkerten Bergsee. Das gewünschte Fahrverhalten ist zwar noch nicht völlig implementiert, doch Reflections möchte die auf jedes einzelne Rad wirkenden Kräfte so einberechnen, daß authentische physikalische Reaktionen aus den Kombinationen von Geschwindigkeit, Beschleunigung , Fahrzeug und Untergrund entstehen. Technisch bestach die Grafikengine durch beeindruckende Landschaften, stimmungsvolle Multi-Color Lens-Flares und flüssige Animation mit 30 Frames pro Sekunde – schneller gehts nicht. *cb*

Liebe zum Detail: Am Fluß überholt Ihr ein gemütliches Segelboot.



Eine Route ist nicht vorgegeben: Ihr braust nach eigenem Gutdünken durch die Pampa.

Wenn Ihr durchs seichte Uferwasser braust, wirbeln Eure Hinterreifen kleine Fontänen auf.

Muhh: Die englische BSE-Kuh beobachtet, wie Ihr von der Außen- in die Ego-Perspektive wechselt.



Wer nicht vorsichtig geradeaus steuert, purzelt von der Brücke herunter und platscht in den Fluß.



First Look: Laut Perry stammt diese Optik 1:1 aus dem Spiel.

Zoom In: Ein Blick durch den Scharfschützenhelm des Helden.

10%-Version: Der Blechwächter ist einer der ersten "MDK"-Gegner .

Traditionell animiert: Euer Held spurtet in vorabgerenderten...

...Animationsphasen durch die Echtzeit-Action.

Die Maske im "Predator"-Design enthält auch einen Radar.

Der MDK-Killer ist einer der realistischsten Spielehelden.

Aus sicherer Entfernung zoomt Ihr Euch an Gebäude heran.

ALTE MEISTER

Die "MDK"-Crew hat sich auf ein Rembrandt-Meisterwerk geschmuggelt: Rechts vorne setzt David Perry ④ zum Schnitt an, seine Schüler sind der Art Director und den frischbeförderte Shiny-Direktor Nick Bruty ⑥, ihm über die Schulter linst der Grafiker Bob Stevenson. C-64-Besitzern ist Stevenson ⑦ noch ein Begriff: Der Engländer zeichnete für "Mega Apocalypse", "Quartz", "Myth" und "Io" sowie die Grafik für Umsetzungen der Automaten "Salamander" und "Quartet". Tim Williams, der hinter den beiden steht ③ hat durch die Arbeit an Virgins "Terminator"-Modulen bereits Erfahrung mit Blut & Splatter. Das "MDK"-Team wird komplettiert durch Andy Astor ⑤, Shawn Nelson ① und Loudvik Akopyan ②.

Elektrische Entladungen durchziehen unser Sonnensystem und dienen den grausamen "Stream Riders" als Schnellstraße zur Erde. Im Schlepptau der Aliens tauchen acht gewaltige Städte auf, während die irdischen Metropolen in Zerstörung und Chaos versinken.

Im neuen Spiel der "Earthworm Jim"-Erfinder Shiny Entertainment liegt das Schicksal der Menschheit nicht in den Händen eines Wurms, sondern im Genie des Wissenschaftlers Fluke Hawkins. Der verrückte Erfinder stattet seinen jugendlichen Assistenten Kurt mit bahnbrechenden Waffen aus – leider wurden weder "The World Smallest Nuclear Explosion" (idealer Türöffner) noch das Anti-Radar-Spray oder der "menschliche Granatwerfer" bislang getestet. Mit solch wahnwitziger Artillerie ausgestattet, betritt Kurt die acht Städte der "Stream Riders". In jeder gehen vier Abschnitte fließend ineinander über: Die "Freefall"-Sektion, in der Kurt am Fallschirm in der Metropole landet, das Traversel-Segment, die Boß-Stage und der "Blast Off"-Abschied.

Alle Levels öffnen sich Euch als 3D-Landschaften, in denen Ihr Kurt über die

Eine Design-Skizze zum Sidekick "Bones", dem mutierten Cartoon-Hund an Kurts Seite.

Design-Skizze und Render-Umsetzung: Dieser Wachdroid aus rostendem Blech jagt Kurt mit tödlichem Zyklopen-Blick.



Alien auf und zerschießt ihm die Kniescheibe. Wartet mit dem finalen Schuß bis seine Kumpels anrücken, um ihrem Kameraden zu helfen. Jetzt habt Ihr gleich mehrere Gegner im Visier, die Ihr aus der Distanz zur Strecke bringt.

Kurts Helm und seine Unterarm-Kanone verweisen nicht nur auf den brutalen Spielinhalt von "Murder Death Kill", sondern auch auf die spätere Verwendung der Charaktere: Perry's Auftrageber ist der amerikanische Spielzeug-Konzern Playmates, der MDKs Kurt als Plastikfigur zweitverwerten wird. Die Modulbauweise der Hi-Tech-Waffen macht sich glänzend bei einem Spielzeug. So kann Kurt seine Kanone an seinen Helm koppeln, womit eine stromlinienförmige, tödliche Kopfbedeckung entsteht. Auch Kurts Hunde-Sidekick Bones eignet sich gut für ein Comeback als Spielzeug-Figur.

"MDK" wird im Moment für Pentium-PCs und Windows 95 programmiert, wir vermuten jedoch, daß man insgeheim an einer Nintendo-64-Fassung arbeitet. Eine offizielle Aussage zu möglichen Umsetzungen gibt's nicht.

Während Playmates Interactive das Spiel in den USA veröffentlicht, wird Interplay "MDK" in Europa vertreiben. Der Hollywood-Major MCA/Universal hält einen Anteil an Interplay, versorgt die Software-Schmiede mit Filmkontakten und produzierte die "Earthworm Jim"-Fernsehserie. 1995 hat Interplay Shiny Entertainment gekauft, in diesem Jahr wurde eine Filmabteilung gegründet. Im Vergleich zu anderen Medien-Allianzen ist die Partnerschaft zwischen Playmates, Interplay, Shiny Entertainment und Universal/MCA bereits ausgesprochen erfolgreich, wie die "Earthworm Jim"-Auftritte auf Modul und CD-ROM, als Plastikspielzeug und im Fernsehen beweisen. *wi*

Eine Alien-Metropole und ein gutgewachsener Feind (unten) mit schneller Hand skizziert.

Ein "Sentry-Roboter: Wir bezweifeln, daß solch komplexe Wireframe-Modelle auch der Echtzeit-Action zugrunde liegen.

Schulter blickt und ihn bei seinem Killer-Handwerk beobachtet. Stülpt Ihr Euren Scharfschützenhelm über, zoomt Ihr Euch stufenlos durch die 3D-Welt und nehmt meilenweit entfernte Monster ins Visier.

Für die Animation aller Wesen verwendet David Perrys Team Motion Capture: Die Feinde rennen, springen und reagieren lebensecht auf Eure Attacken. Mit dem Sniper-Zoom spürt Ihr z.B. ein

Shinys 3D-Debüt soll vorerst nur für den PC erscheinen. Wir wollen Euch David Perry's "Murder Death Kill" trotzdem nicht vorenthalten.

Wie Ihr auf den Spielebildern erkennt, ist Eure Figur ein durchtrainierter Kämpfer mit detailliertem Muskelspiel. Seine Bewegung, aber auch die Animation anderer menschlicher Feinde, wurde in Shinys Motion-Capture-Studio realisiert. Die Sensoren am Körper des Schauspielers erfassen alle Bewegungen, Laufen, Springen, Kämpfen und Fallen. Die gewonnenen Daten werden auf das Haut-Modell umgelegt – der rosa Körper wird durch die Bewegungen des Schauspielers realistisch animiert. Im Spiel ist der Körper zusätzlich mit Texturen und Schatten belegt.



Segas Sonic-Team schickt ein neues Maskottchen an die 32-Bit-Front: Sandmann „Nights" nimmt zwei Render-Kids mit in seine traumhaften 3D-Welten.

Speziell für den "Nights"-Release hat Sega ein neues 3D-Joypad konzipiert: Das neue Zubehör wurde erstmalig auf e3 präsentiert, überrascht mit rundlichem Design sowie einem zusätzlichen analogen Stick. Der Controller wird als Kompakt-Angebot zusammen mit der "Nights"-CD ausgeliefert.



Während sich Nintendos Mario und Sonys "Crash Bandicoot" für ihre ersten 3D-Ausflüge rüsten, entwickelt das Sonic-Team ein neues Maskottchen. Neben der Saturn-Premiere ihres stacheligen 16-Bit-Igels, werkeln die Japaner unter Hochdruck an einem High-End-Titel um den Sandmann "Nights" und ein gerendertes Geschwisterpaar. Die Ansprüche an die jungen Sega-Stars sind hoch: Traum-Dämon "Nights" wird durch eine monströse Echtzeitwelt düsen, soll mit rasantem Flugstil alle Saturn-Prozessoren nutzen und obendrein mit einem völlig neuen Spielprinzip protzen. Damit sich der ungewöhnliche 3D-Held ungehemmt austoben

Verwirrend: Claris irrt durch die bizarre Alptraum-Dimension.

kann, hat man sich für einen flexiblen Schauplatz entschieden: Als Nights' Heimatwelt ist die Traumdimension ständig in Bewegung und konfrontiert Euch bei jedem Spieldurchgang mit einer anderen Kulisse. Wenn Nights durch bunte Täler rast und in der Luft akrobatische Polygonverrenkungen aufführt, nimmt der schlaksige Render-Klabauter direkten Einfluß auf die optische und spielerische Entwicklung der Traumwelt: Während Nights gegen Alptraumgestalten kämpft, schlummern die beiden anderen Helden gemütlich in ihren Betten. Als fünfzehnjährige Menschen wissen Elliot und Claris nichts von der zauberhaften Paralleldimension und dem Kampf gegen die böse Alptraumwelt. Erst wenn sich die beiden nachts in ihre Kissen kuscheln und unbekümmert durch bunte Traumreiche streunen, begegnen sie Nights und seinem niederträchtigen Schöpfer: Der Alptraumherrscher wollte mit Nights' Hilfe die guten Traumreiche in eine schmierige Alptraumkloake verwandeln, allerdings hat er bei der Schöpfung ein paar Zutaten verschüttet: Anstatt einem düsteren Alpdruck schwirrt ein Harlekin aus dem Hexenkessel. Mit einer Inva-


Die aufwendige Polygon-Engine hat das Sonic-Team extra für "Nights" entwickelt.







REISE

Texture-Kostüm und freundliches Lächeln: Traumdämon Nights ist aus seinem Kerker geflüchtet.

Die riesigen Obermotze könnt Ihr nur mit viel List in die Flucht schlagen.

Claris bittet den gutmütigen Nights um Hilfe: Der Harlekin wurde vom Alptraumherrscher geschaffen.

sion von Wisemans miesen Mächten hat Nights nicht viel im Sinn, die alptraumhafte Umgebung geht ihm gegen den Strich. Doch als sich der ungehorsame Sprößling aus dem Staub machen will, geht Papa Wiseman der Hut hoch: Nun hockt der rebellische Traum im Kittchen und wartet sehnsüchtig auf mutige Befreier. Der Haken: Der eifersüchtige Fiesling will nicht mehr die zweite Geige im Traumreich spielen und plant einen Überfall auf das friedliche "Nightopia". Anstatt in angenehmen Träumen herumzutollen, sollen die Menschen nur noch Schreckensvisionen erleben. Um den menschlichen Einfluß auf die Nacht zu zerstören, machen sich Wisemans Helfershelfer über die fünf "Ideyas" jedes Menschen her: Als Verkörperung menschlicher Charaktereigenschaften wie Ruhe, Liebe oder Mut sind die leuchtenden Kleinodien unsere Freikarte für einen Traum-Trip.

LUFT-AKROBATIK

Weder der Hauptcharakter noch das innovative "Nights"-Design haben viel mit Segas Igel-Abenteuern gemein: Die fleißigen Japaner haben eine leistungsstarke 3D-Engine ausgetüftelt und wollen für ungehemmte Flug-Action die volle Prozessorleistung nutzen: Polygon-Held Nights wird in Echtzeit berechnet, detaillierte Texturen kleiden den freundlichen Alptraum in ein schickes Narrenkostüm und zaubern ein verschmitztes Grinsen auf das Comic-Gesicht. Haben wahlweise Claris oder Elliot nach einer dreidimensionalen Jump'n'Run-Einlage den frustrierten Nights aus seinem Gefängnis in der Schreckenswelt befreit, rast der Dämon in den Digi-Himmel und heizt Wisemans Alpdrücken ein. Damit Nights ungestört beschleunigen und die monströse Spiellandschaft durchfliegen kann, halten die Designer ihr Sprite nicht mit zeitintensiven Attacken auf. Anstatt seinen Gegnern in "Sonic"-Manier auf den Pelz zu hüpfen, zieht Euer Held einen Sternenschweif hinter sich her: Wenn Ihr den übermütigen Dämon mit einem halsbrecherischen Manöver um die eigene

Die Charakterwahl entscheidet über Nights Flugkunststücke.



Die meisten Flugspiele geben Euch einen Kurs vor, in Nights düst Ihr zum ersten Mal durch eine komplexe Polygonlandschaft ohne Kurseinschränkung. Als komplexes 3D-Abenteuer ist Segas Saturn-Highlight das direkte Konkurrenzprodukt zum neuen 64-Bit-Mario.

Achse dreht, reißt Nights ein Loch ins Traum-Kontinuum. Während die bösen Nightmareans in den Riß gesaugt werden, rast Ihr der nächsten Bonus-Jagd entgegen. Kollege Sonic mußte die Bonus-Ringe nur aufsammeln, Nights hingegen fliegt gleich durch ganze Ring-Tunnels. Je länger Ihr den Ring-Kurs haltet, desto größer der Bonus-Segen am Level-Ende. Wer im letzten Level nicht eifrig Punkte gesammelt hat, büßt im nächsten Abschnitt Geschwindigkeit ein: Anstatt mit flotten 360-Grad-Schwenks zu begeistern, leichtfüßig über die Bergkuppen zu tänzeln und mit zirkusreifer Akrobatik zu glänzen, trudelt Euer Held träge durch verwinkelte Canyons. Trödelt Nights zu lange, holt ihn das Morgengrauen ein, denn während Ihr im Traum die Ideyas-Steine der Menschen rettet, tickt in Claris' und Elliots Welt unaufhaltsam der Wecker. Wenn die ersten Sonnenstrahlen über die Rendergesichter wandern und die beiden Langschläfer benommen in die Realität zurücktorkeln, ist Nights am Ende seiner Suche angekommen: Das Morgengrauen verfolgt Euren Polygonhelden als gleißender Lichtstrahl. Geschickte Spieler winden sich zwischen den trägen Sonnenstrahlen hindurch und legen mit exzessivem Bonus-Sammeln einen Zahn zu. Erst wenn die Sonne müde über den Horizont lugt und die ganze Traumwelt bestrahlt, muß sich der flinke Nights geschlagen geben. Sobald Elliot und Claris zurück in die Federn hüpfen, wird der muntere Dämon wieder aktiv: Nights sammelt fleißig Kristalle und trickst Obermotze aus: Auf eine Energieanzeige kann Nights getrost verzichten.

Nights flüchtet vor der Morgendämmerung: Wenn Euch der helle Streifen einholt, wacht Ihr auf.

Bevor Eure Helden in die bizarre Nachtwelt entschlummern, wird Eure Heimatstadt eingeblendet.

Elliot und Claris beschreiten andere Lösungswege.

Traum-Evolution

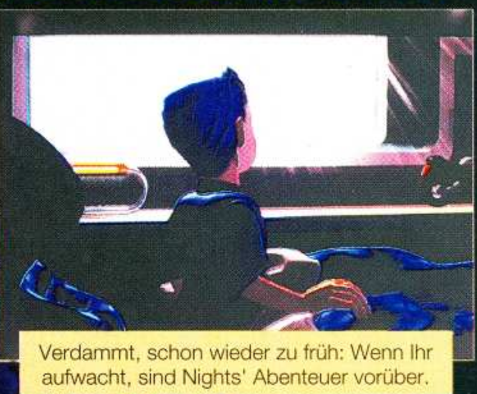
Entgegen den meisten anderen Action-Protagonisten- und Feinden führen die Bewohner der Traumwelt ein Eigenleben: Das vom Sonic-Team entwickelte "A-Life"-System haucht den Figuren Leben ein und beeinflußt die Evolution der Bewohner. Nach jedem "Nights"-Neubeginn verhalten sich die Traumbürger unterschiedlich: Die possierlichen Wesen vermehren sich selbständig und gehen ihrem Tagwerk nach. Geschwindigkeit und Natur der Evolution entwickeln sich mit Nights' Fortschritten: Habt Ihr in einer Welt kaum Gegner beseitigt, ist es um Wachstumsrate und Fortschritt schlecht bestellt. Fleißige Monsterjäger freuen sich über eine wohlhabende Traum-Kultur und dankbare Bewohner. Während die Auswirkungen auf Eure Mitträumer erst relativ spät zu spüren sind, macht sich die Spielelandschaft direkt bemerkbar. Wer einen Ideya-Kristall einsackt, verändert mit dem emotionellen Muster die Geographie der Schlummer-Landschaft: Berge wachsen oder sacken in den Boden, die ruhige See wird von einer Sturmböe aufgewühlt und über die Ufer gespült. *rb*

Rasanter Tiefschlaf-Flug durch die Traumdimension.

Wenn der Sandmann kommt

Mit dem surrealen "Nights"-Hintergrund wagen sich die Sega-Designer auf den Pfad der Tiefenpsychologen: Seit Menschen ihre Träume festhalten, zerbrechen sich die Gelehrten über die Schlummer-Phantasien den Kopf. Konservative Wissenschaftler erklären den Traum als Entlastung des Unterbewußtseins, die "Nights"-Entwickler halten sich an die phantasievollere Deutung progressiver Traumforscher: Die Gelehrten unterteilen den Schlaf in unterschiedliche Phasen, geträumt wird angeblich ausschließlich im Tiefschlaf, der "REM-Phase". Wenn Ihr im REM-Schlaf versinkt, wandert Euer Unterbewußtsein in eine Paralleldimension: Zwar trudelt hier das gesamte Kollektivbewußtsein aller Schlafenden umher, allerdings sieht jeder Schläfer die Traumwelt mit anderen Augen und beeinflußt durch seinen Traum auch den REM-Schlaf der anderen Menschen. Wer im normalen Traum noch fröhlich grinsend über grüne Heidi-Wiesen braust, der kann Minuten später über sein Unterbewußtsein stolpern: Wenn sich Eure tiefsten Ängste in den Traum schmuggeln und die Idylle zum Alpdruck machen, hat in "Nights" der böse Wiseman seine Pfoten im Spiel. Der Alptraumherrscher ist eifersüchtig auf die glücklichen Nightopians und will als Tyrann der ganzen Nacht-Dimension über seine eigentliche Bestimmung hinauswachsen: Bevor der irre Horror-Monarch dämonische Invasoren aus dem Hut zaubert, sollte er die Ängste Eures Unterbewußtseins im Zaum halten und Euch nur häppchenweise mit Schreckensvisionen füttern: Wer nämlich die ganze Zeit nur von eitel Freude und Heiterkeit träumt, wird schnell zum Weichling.

Damit die Menschen für seine Monster eine leichte Beute sind, hat Wiseman beizeiten die Traumkontrolle sabotiert: Die Menschen wurden mit süßen Träumen abgespeist und haben mittlerweile ihre roten Mut-"Ideyas" verloren. Allerdings hat Wiseman zwei unscheinbare Träumer übersehen: Die beiden Teenager Claris und Elliot haben sich einen Funken Kampfgeist bewahrt und wollen mit Nights' Hilfe ihren Mut zurückerobern: In einer aufwendigen Render-Sequenz stehlen sich die beiden Kampfschläfer in die Federn, um Wisemans Schergen den Kampf anzusagen. Wenn morgens die ersten Sonnenstrahlen durchs Fenster fallen, wachen die beiden erschrocken auf und vergessen ihre Abenteuer wieder.



Verdammt, schon wieder zu früh: Wenn Ihr aufwacht, sind Nights' Abenteuer vorüber.

Aufwendige Render-Optiken zeigen Eure Helden beim "REM-Schlaf".

Klein und niedlich: Claris kuschelt sich ins Bettzeug und träumt von Nights.



32 BIT WERKSTATT

Import-Spiele und die 32-Bit-Generation: Adapter oder Umbau? Wir haben uns bei findigen Bastlern umgeschaut und stellen Euch verschiedene Optionen vor.

Die Playstation-Platine von unten: Achtung, bei jedem Hardware-Eingriff verliert Ihr die offizielle Herstellergarantie.

Seit die ersten 16-Bit-Spieler auf den Import-Geschmack kamen, haben Hardware-Umbauten Hochkonjunktur. Während sich frühe 16-Bit-Module um die Nationalität der Konsole kaum scherten, kamen später 50/60-Hertz-Abfragen in Mode. Als Mittel gegen den "Länderschutz" boten viele Händler neben Adaptern auch spezielle Umbauten an: In der Werkstatt frisierten sie die Jumper-Stellung auf der Mega-Drive-Platine und feilten zur Norm-Einstellung Kippschalter ins Gehäuse.

Knapp zwei Jahre später mogelte sich der (wesentlich aufwendigere) Super-Nintendo-Umbau ins Händler-Programm: Während der Sega-Eingriff für knapp 60 Mark zu haben war, erhielt der Videospieler mit der 100 Mark teuren Nintendo-Operation einen Vorgeschmack auf die umständlichen 32-Bit-Umbauten der Konsolen-Moderne.

Seit Anbruch der Next Generation kommen sogar findige Bastler auf der Suche nach einem zuverlässigen Umbau ins Schwitzen: Vorbei sind die Zeiten, als man sorglos das Gehäuse aufschrauben und ein paar Kabel umlöten konnte. Die kompakten Platinen der 32-Bit-Geräte nehmen jeden Fehlgriff übel, teure Ersatzteile treiben den Preis in die Höhe: Unter 110 Mark ist derzeit kein Umbau zu haben. Leider sind die Resultate nicht immer zufriedenstellend: Manche Firmen bieten schludrige Umbauten mit chaotischem Schalter-Wust an, andere Bastler beglücken Euch hingegen mit komfortablen Drehschaltern und seriöser Verarbeitung. Doch Vorsicht, egal wie professionell der Umbau vorgenommen wird, bei jedem Hardware-Eingriff geht die Hersteller-Garantie von Sega bzw. Sony verloren! Wer sich dieses Risikos bewußt ist und dennoch seine Konsole zum Umbau einschicken will, liest die folgenden zwei Abschnitte: Wir klären Euch über das aktuelle Umbau-Angebot auf, verraten Vor- und Nachteile der einzelnen Angebote. Wer sich genau über die Hintergründe der 50/60-Hertz-Norm informieren will, studiert unser Feature "Grauzone Letterbox" in der MAN!AC 4/96.



Unsicher und Laufwerksschädlich: Wer den Wechseltrick einsetzt, tauscht vor dem PS-Logo die CDs.

Über das Musikmenü wechselt es sich leichter, dafür ignoriert Eure Playstation die meisten Importe.

STERNSCHNUPPE

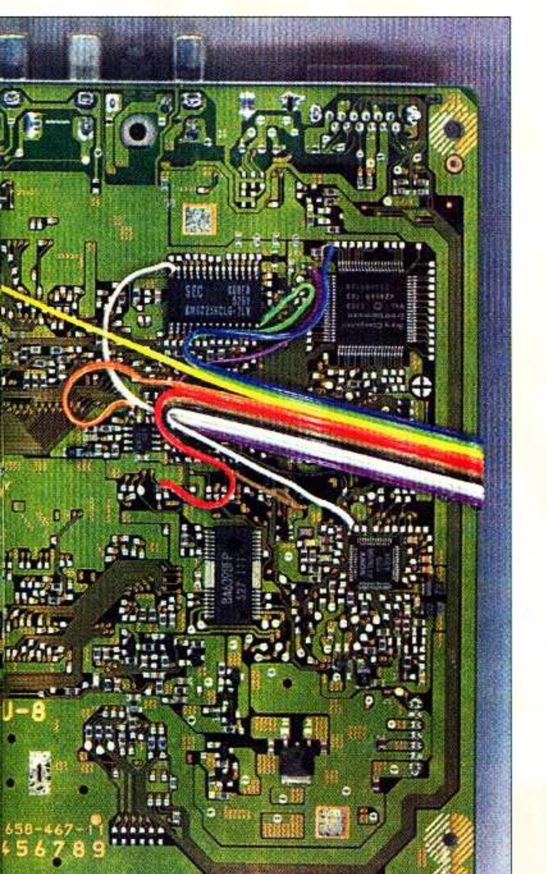
Für Import-Fans ist **Segas Saturn** mittlerweile ein Stern am Konsolenhimmel. Egal ob Adapter oder Umbau, die Saturn-Entwickler sehen die Import-Sperren offensichtlich recht locker und werfen ihren Kunden keine garstigen Hardware-Abfragen in den Weg. Statt dessen wird die Norm-Erkennung soft-



Saturn-Besitzer haben's leichter: Die einfache Adapter-Lösung hat sich als zuverlässig erwiesen.

HEISSGELAUFEN

Schlimmer als das leidige Umbau-Problem ist für Playstation-Besitzer die Überhitzung ihrer Konsole: Während der Saturn wie seine 16-Bit-Vorgänger ohne Murren zwölf Stunden durchläuft, kommt die Sony-Hardware schon nach drei bis fünf Stunden ins Schwitzen. Wenn die FMV-Intros ins Stocken geraten und Euch ein verschmurgelter Geruch in die Nase steigt, hat Eure Konsole ein Hitzeproblem: Die Schmierflüssigkeit des Gerätes wird zu heiß, eine Trennwand zwischen Platine und eingebautem Netzteil verhindert die rettende Luftzirkulation. Um einem Hitzeschock vorzubeugen, kann bei bei einigen Fachhändlern (u.a. GT-Elektronik) ein paar Luftlöcher in die Playstation bohren lassen (siehe Abbildung).



Der Playstation-Umbau ist aufwendig, ziemlich teuer und (zumindest für Laien) höchst gefährlich.

waretechnisch über das Betriebssystem geregelt. Für pfiffige Zubehör-Entwickler wie Datel ist eine Adapter-Lösung also kein Problem: Kaum habt Ihr die Cartridge in den Modulschacht gesteckt und den Saturn eingeschaltet, täuscht die Adapter-Software das Betriebssystem und gaukelt Eurem Saturn trotz Import-Spiel eine deutsche Abfrage vor. Wer seinen Modulschacht nicht belasten will, muß auf einen Garantie-vernichtenden Umbau zurückgreifen: Genau wie die Datel-Lösung kostet der Lötkolben-Eingriff rund 100 Mark, entgegen Datels Software-Lösung wird jedoch in der Hardware herumgepfuscht. Der Saturn-Besitzer verliert durch den diffizilen Umbau seinen Garantieanspruch, genießt aber einen Vorteil: Während der Adapter die Software nur kompatibel macht, können Besitzer eines Umbau-Saturn ihre Importe per 60-Hertz-Schaltung in Originalgeschwindigkeit spielen. Wie beim antiken Mega-Drive-Umbau werden Schalter am Gehäuse montiert: Die Einstellung macht Eure Hardware wahlweise zum deutschen, japanischen oder amerikanischen Saturn. Nachteil der Schalter-Option: Die Umstellung des Gerätes erfordert mit bis zu sechs Schaltern und etlichen Kombinationen viel Geduld. Wer nicht jede Knopfstellung mit Aufklebern gekennzeichnet hat, ist erst zum Nintendo-64-Release mit dem Rumprobieren fertig. Unseres Wissens bietet derzeit die Firma Dynatex als einziger Umbau-Händler eine humanere Lösung. Anstatt Euch mit sechs Kippschaltern herumzuärgern, regelt Ihr die Ländernorm bequem über einen Drehschalter mit entsprechender Markierung, lediglich die 50/60-Hertz-Wahl wird über einen Kippschalter getätigt.



Beim Saturn-Umbau werden entweder Kippschalter oder Drehregler zur Norm-Umschaltung eingebaut

IMPORT-FESTUNG

Während Sega-Freaks weniger Kompatibilitätsstreß ertragen müssen, raufen sich **Playstation**-Käufer mit Import-Interessen die Haare. So wurde der von Datel angekündigte Adapter schon lange von den Release-Listen gestrichen. Einzige Anpassungsmöglichkeit für Playstation-Besitzer bleibt der direkte Eingriff ins rechtlich geschützte System-BIOS. Wer eine alte Import-Playstation oder ein deutsches Gerät mit einer Seriennummer bis zu sechs Millionen besitzt, kann zur Not auf den berüchtigten Wechseltrick zurückgreifen: Kundige Playstation-Besitzer aktivieren bei geöffneter Klappe den Schließmechanismus und tauschen die Normabfrage mit einer inländischen CD. Bevor das Spiel geladen wird, tauscht Ihr die PAL-CD gegen Euren Import-Titel aus. Das Spiel läuft an, das Playstation-Bios schaltet automatisch auf 60 Hertz. Nur wer einen Fernseher mit RGB-tauglichem Scart-Anschluß und das von Sony gefertigte RGB-Kabel besitzt, genießt ein Farbbild. Alle anderen gucken in die Röhre: Über Cinch zeigt Euer Gerät nur eine Schwarz/Weiß-Optik. Außerdem bereitet der Wechseltrick diverse Probleme. Viele Import-CDs laufen erst nach mehreren Versuchen, manche Spiele versagen komplett den Dienst. Oft lädt zwar das Spiel, der Laser findet aber anschließend die Audio-Tracks nicht – und obendrein ist der manuelle CD-Austausch Gift für den Laufwerksmotor. Langzeitschäden sind nicht auszuschließen. Schonender ist in dieser Hinsicht die altbekannte Umbau-Lösung: Zwei Kippschalter am Gehäuserücken stoppen bzw. starten den Laufwerksmotor oder aktivieren den Schließmechanismus. Mehr Kompatibilität bringt dieser Eingriff jedoch nicht.

Seit wenigen Wochen wird ein zweiter, wesentlich aufwendigerer Umbau für die Playstation angeboten. Einige Händler tauschen den herkömmlichen System-Chip gegen einen importierten Entwickler-Baustein aus. Das Umbau-Ergebnis entspricht der Funktionsweise einer blauen Entwickler-Playstation: Weder Schalter noch Drehregler sind nötig, rein äußerlich bleibt Euer Grundgerät unversehrt. Nach dem über 100 Mark teuren Umbau verträgt Eure Hardware bereitwillig jede Länder-Norm. Auch wenn dieser Umbau momentan der zuverlässigste ist, zweifeln wir eine "Endlösung" an: Vor wenigen Tagen hat sich unsere umgebaute Playstation geweigert, eine aktuelle Entwickler-CD abzuspielen. Außerdem sei noch einmal darauf hingeweisen, daß jeder Eingriff in die Hardware, ob komplex oder nur mit einer Lötstelle, zum Verlust der Hersteller-Garantie führt. Sony weist ausdrücklich darauf hin, daß zur Reparatur eingesandte, umgebaute Playstations unter keinen Umständen repariert werden. Jeder sollte also individuell entscheiden, wie wichtig ihm Import-Spiele sind und dann die in unserem Bericht skizzierten Vor- und Nachteile abwägen. *rb/mg*

SONY DIMENSION

Damit Ihr den steigenden Anforderungen gewachsen seid, sucht Ihr in verwinkelten Nischen und geheimen Pfaden nach Extras:



Flüchtet vor dem rasenden "Screw Musaider" zum Gangende und landet einen harten Treffer: Von der Wand aus hüpft Ihr über ihn hinweg und beginnt das Spiel von neuem.



"Explose Horneck" jagt Euch mit seinen Baby-Hornissen: Wartet in einer Ecke auf den Angriff und weicht mit einem Schlitterer in die andere Ecke aus. Jetzt dürft Ihr losballern!

Kraft durch Liebe: Rote Herzen vergrößern Eure Energiereserven.



Nicht den Kopf verlieren: Jeder Megaman-Helm steht für ein Bonusleben.

Selten & sehr begehrt: In Energiekanistern transportiert Ihr Reserveenergie.

Rockman X³

PS

SATURN

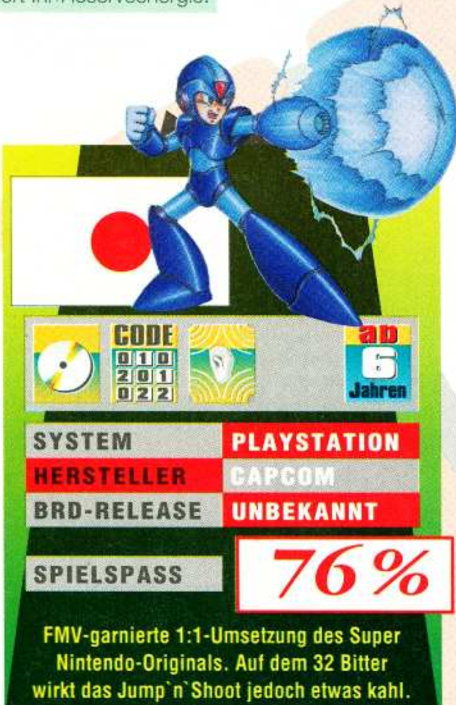
Nach seinem Erfolg auf dem Super Nintendo setzt Mega Man (in Japan "Rockman") seinen Kampf mit Blechfiesling Sigma auf den 32-Bit-Konsolen fort: Statt einer aufgepeppten Version mit neuen Features und FX-Spielereien erwartet Euch eine originalgetreue Umsetzung des Super Nintendo-Vorbilds. Während die Playstation den gesamten Bildschirm nützt, müssen sich Saturn-Fans mit einem Super-Game-Boy-ähnlichen Rahmen abfinden, dessen Muster und Farbe sich nach dem aktuellen Level richtet. Die Umsetzung ist sauber: Wie schon so oft wütet Ihr durch acht klimatisch und spielerisch unterschiedliche Levels und stellt Euch anschließend dem mächtigen Boß-Mech, der Euch mit seiner Spezialwaffe ins Kreuzfeuer nimmt und diese nach siegreichem Kampf freigibt. Zusätzliche Kräfte schöpft Mega Man aus gut versteckten Rüstungsteilen, für die Ihr einige Levels mehrmals spielen müßt. Wer Mega Mans Metallstiefel schonen will, besteigt einen von vier Amphibien-, Raketen- oder Transportmechs und stapft mit mächtigen Schritten Richtung Endgegner. Reichen Euch Mega Mans umfangreiche Kampftechniken nicht, wechselt Ihr zu Büchsenkumpel Zero, der mit Laserschwert und Sprungstiefeln anrückt.

Spielerisch sind Playstation- und Saturn-Version identisch: Mega Man steuert sich pixelgenau, die cleveren Raketenwerfer und Roboterlibellen sind gemein plaziert und stellen Euch vor einige Rätsel. In 32-Bit-Tagen sind im traditionell gegnerarmen Jump'n'Shoot Ruckel- und Flackeranfälle endgültig ausgemerzt, für ein Next-Generation-Spiel fehlen jedoch detailverliebte Minianimationen und Special FX. Auch der knatternde Rock-Soundtrack von CD wirkt kein Stück ausgefeilter als in der Modulversion, besonders lange hat sich Capcom mit der Umsetzung wohl nicht aufgehalten. Am durchdachten Gegner- und Leveldesign und glänzender Spielbarkeit hat sich jedoch nichts geändert: Mega-Man-Fans kommen voll auf Ihre Kosten, Otto-Normal-Hüpfer werden hart auf die Probe gestellt. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

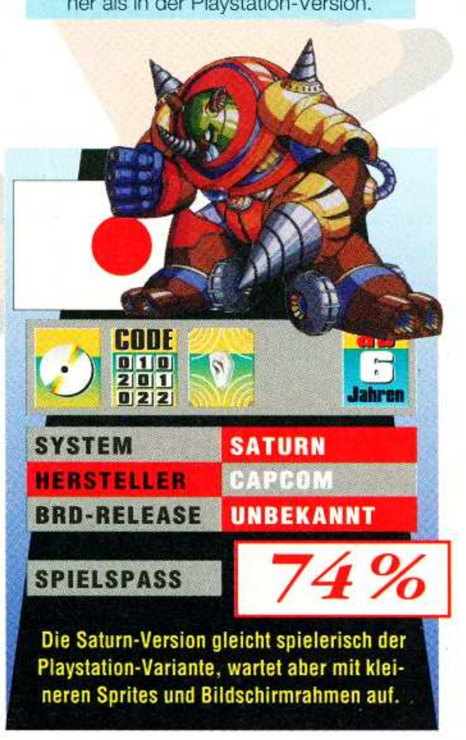


Damit Mega Man nicht aus dem Rahmen fällt, sind die Sprites auf dem Saturn kleiner als in der Playstation-Version.





Statt Kaffee einen Satz heiße Ohren: Dem pfeifenden Schneesturm entkommen, weicht Ihr den Kamikazeangriffen des Eismechs aus.





Abflug: Ihr macht einen Monstersprung und peilt die Plattform unter Euch an.



Im letzten Level rauscht Ihr über eine Schienenbahn an gemütlichem Wohnzimmer-Inventar vorbei.

Die Polygonwutz beschießt Euch mit Homing Missiles: Ihr hüpft das garstige Polygonmonster in Grund und Boden.

Hilfe, Rettung! Bevor Euch die Exit-Feder in den nächsten Level katapultiert, müßt Ihr alle Muu-Muus einsammeln.

Jumping Flash 2

Anstatt durch eine klassische 2D-Kulisse zu hopsen, wagt "Jumping Flash" in seiner Japano-Karnickel-Mech-Rüstung vertrackte Sprünge aus der Ego-Perspektive. Engagierten 2D-Hüpfern war der frühe Playstation-Titel zu ungewöhnlich, den meisten Mecha-Fans darüber hinaus zu kitschig.

Um mit den Vorurteilen aufzuräumen, wurden für den zweiten 3D-Revolutionär sämtliche Kinderkrankheiten ausgemerzt. Wie im ersten Teil hoppelt Euer Hase wahlweise in Bodenhöhe über den Polygonacker oder setzt zum dreifachen Monstersatz an, Steuerung- und Sprung-Aktivierung gehen dabei aber deutlich leichter von der Hand als in Teil 1. Wer die mechanischen Hasenflanken bis zum Anschlag spannt und der Wolkendecke entgegenschnellt, glotzt auf seine pummligen Blechläufe und erreicht Plattformen und Gebäude in schwindelnder Höhe: In japanischen Tempeln findet Meister Lampe Bonusleben, auf versteckten Plattformen entdeckt Ihr die entführten Muu-Muus. Habt Ihr alle Puschel-Geißeln befreit, wird Euch das Ticket für den nächsten Abschnitt in die Pfote gedrückt: Jumping Flash zertrümmert in einer witzigen Rendersequenz die Glaskuppel der nächsten Scheibenwelt. Bevor Euer Karnickel zurück ins Mutterschiff gleitet und dort zur nächsten Welt durchstartet, muß Flash in zwei Welten Muu-Muus retten und einen garstigen Obermotz zusammenschießen. Wer sich vor dem Endgegner-Duell nur auf die Geißel-Rettung beschränkt, hat im anschließenden Gefecht schlechte Karten: Pfiffige Hasen durchstöbern daher die riesigen Level nach etlichen Bonusleben und geheimen Extrawaffen. Hochgerüstete Hasen-Mechs wehren sich mit Homing Missiles, schmeißen Granaten-Eier oder verbrutzeln dem Fiesling mit Laserstrahlern den Polygon-Frack.

Während der erste Teil wegen zwiespältiger Steuerung und viel zu wenigen Levels nur als reizvolles 3D-Experiment durchging, wird mit dem ausgereiften "Jumping Flash 2" ein eigenständiges Genre definiert. Reinrassige Jump'n'Run-Kost wird nicht geboten, dafür kommt der Titel dem "Virtual Reality"-Begriff recht nah: Ihr genießt uneingeschränkte Bewegungsfreiheit in einer interaktiven 3D-Welt. Die einzige Grenze setzt Euch neben dem Level-Ende der eigene Einfallsreichtum und Entdeckerdrang. Obwohl Eure Playstation ein riesiges Polygonareal verwalten muß, gelang den Programmierern ein Musterbeispiel an optischer Sauberkeit: Die "Jumping Flash"-Objekte sind komplex und detailliert, die Texturen verzerrungsfrei. Weder behindern Euch wirre Grafikfehler, noch stolpert Euer Blechhase durch dilettantisch ausgeblendete Wandverkleidungen. Selbst nach mehrfachem Durchspielen entdeckt Ihr noch optische Gimmicks: Ein Spielspaß-Dauerbrenner mit dem innovativsten Konzept der 32-Bit-Generation. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel. 0231/556140

Wer die Verpackung öffnet, wundert sich zunächst über eine zweite CD. Nachdem der Abspann zu "Jumping Flash 2" auch ohne Einlegen der zweiten CD läuft, ist die Verwirrung komplett: Obwohl der Silberling schlicht mit "Disc 2" beschriftet wurde, enthält er tatsächlich den kompletten ersten Teil. Wer "Jumping Flash" noch nicht in der Sammlung hat, braucht bloß zur Fortsetzung zu greifen.

Im Brunnen simulieren Transparenzeffekt und Grafikflirren den Wassereffekt: Ihr findet Kugelfische und einen Strudel.



Eklig: Die Spinnen im japanischen Monster-Dojo beschießen Euch mit klebrigen Fäden.





SONY DIMENSION



Im Laser- und Funkgewitter düst Ihr durchs Innere eines feindlichen Schlachtkreuzers. Vernichtet die Flotte, noch bevor sie sich formieren kann. Links: Aus dem Inferno tauchen Jäger auf.

Galaxian 3

Waffenexperten konfigurieren sich im "Blaster Select"-Menü ihren Lieblingslaser: Zur Wahl stehen "Normal", breiterer Trefferradius, schnellere Feuerfrequenz oder höhere Durchschlagskraft.

Mit "Galaxian 3" erreicht ein Automatenveteran von 1992 die Playstation. In "Starblade"-Manier bekämpft Ihr per Zielkreuz Feindverbände, Zerstörer und planetare Verteidigungsanlagen. Zwei wählbare Sieben-Minuten-Mini-Missionen ("Project Dragoon" und "The Rising of Gourb") stehen zur Wahl. Ihr habt die Aufgabe, im Inneren gigantischer Reaktoren und Kraftwerke die Stromversorgung der erdbedrohenden Fieslinge abzuschalten. Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen diesmal per Multi Tap bis zu vier Spieler Pad, Maus, NeGcon oder Flightstick gleichzeitig benutzen, um als "United Galaxy Space Force" den Sieg zu erringen.
Braucht Ihr als Solospieler Hilfe, holt Ihr Euch per Optionsmenü einen treffsicheren, CPU-gesteuerten Flügelmann an Eure Seite. Waren bei "Starblade" die Gegnerflotten mit schnellen Reaktionen und Dauerfeuer-Pad gerade noch zu atomisieren, reagiert bei "Galaxian 3" das Chaos: Der für vier Spieler ausgelegte Raumkrieg überschwemmt Einzelspieler mit so vielen Zielen, daß Ihr nur Bruchteile davon anvisieren könnt.
Wer sein Multi Tap voll besetzt hat, registriert im Laser-Tohuwabohu gar nichts mehr: Was in der Spielhalle mit Giganto-Screens beeindruckenden Schauwert besaß, verkommt (trotz technisch guter Umsetzung) selbst auf großen Monitoren zum hektischen "Wo bin Ich?"-Ratespiel. Nur "Starblade"-Fans lasern los, alle anderen fallen nach nur 14 Minuten Gesamtspielzeit aus allen Wolken.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140

Beim Tiefflug über einen Planeten überrascht Euch ein Erdbeben: Donnernd schiebt sich die Kruste übereinander.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	51 %

Keine Würze in der Kürze: Versierte Umsetzung eines Prunkautomaten ohne Feintuning und mit lächerlich kurzer Spieldauer.

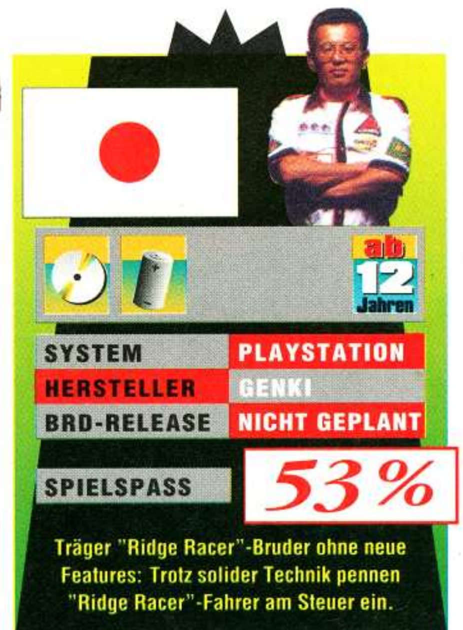


Das Recht des Stärkeren: Wer sich auf Straßenduelle mit den Stadtwerken einläßt, hat nichts mehr zu lachen.

Drift King

Erfolgsrezept für mittelmäßige Rennspiele: Wer keine Idee hat, schaut der Konkurrenz auf die Pedalen. Doch nach munterem "Ridge Racer"-Kopieren war das Entwicklerhirn bereits erschöpft, Design-Schmankerl und Motivationskurve ließ man nämlich genauso unter den Tisch fallen wie optische Finessen: Die drei geradlinigen Fahrbahnen sind ungefähr genauso abwechslungsreich wie ein Intercity-Gleis, auf dem Profi-Kurs hat man die Kurven komplett vergessen. Leider erlebt Ihr die Design-Mankos noch bei vollem Bewußtsein: Wenn Eure Karre selbst bei 180 km/h wie ein Eselskarren über den Parcours kriecht, halten Euch nur noch die knallharten Techno-Themen wach. Wie in "Ridge Racer" steuern sich alle sechs Wagen aus der Ego-Perspektive am besten, leider bleiben die drei flottesten Modelle dem "Practice"-Fahrer vorenthalten. Fazit: Spielbar, aber unspektakulär. *rb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	GENKI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	53 %

Träger "Ridge Racer"-Bruder ohne neue Features: Trotz solider Technik pennen "Ridge Racer"-Fahrer am Steuer ein.

PLANET SATURN

Euer Anime-Häschen schwingt ihren Hammer vor beleibten Publikum: Der Endgegner-Kreisel verwandelt sich nach den ersten paar Treffern in einen dicken Sumo-Ringer.

Hui! Habt Ihr den Waschbärendieb gestellt, gönnt sich Keio eine flotte Achterbahnfahrt in einem Käfer-Mobil.

Ende 1993 erschien "Keio Flying Squadron" für das Mega-CD: Entgegen der Saturn-Fortsetzung wird hier ausschließlich geballert, wie das Vorbild "Parodius" gilt das Spiel als Kulttitel für ausgehungerte Mega-CD-Spieler.



Keio Flying Squadron 2

SATURN

Ein Ballerstar mit Sexappeal: Zum zweite Mal schlüpft die Action-Heldin Keio in Ihr fesches Bunny-Kostüm, doch anstatt sich durch mit "Parodius"-Gags gespickte Horizontal-Level zu ballern, versucht sich das Nippon-Häschen diesmal am Jump'n'Run-Genre.

Kaum hat ein vorwitziger Waschbär einen magischen Kristall geklaut, schlüpft Keio in Ihr Hasen-Outfit und rückt den Saubermännern vom Teddy-Stamm mit umfangreichem Waffenarsenal auf den Pelz: Stolpert Euer Hasen-Hupferl über ein Truhe oder erledigt Keio mit konventionellem Kopfsprung einen der fusseligen Widersacher, purzeln Pfeil und Bogen, ein dicker Hammer oder ein Regenschirm über die Bildfläche. Ihr spickt den nächsten Fellpopo mit Pfeilen oder prügelt die Bärchen windelweich. Hat sich Keio den Weg freigekloppt, kraxelt Ihr Leitern empor, weicht Geröllawinen aus, schmeißt Statuen und Obelisken auf den Wachsbärenmob oder knackt Adventure-Rätsel: Ihr legt Schalter um, grübelt über Endgegner-Taktiken oder hievt eine riesige Hand zum Knopf an der Wand, um die Fallgatter zu öffnen. Wem einfallsreiche Knobeleinlagen und nostalgisches Jump'n'Run-Flair nicht genug sind, der freut sich über viele Gags: Keio zerballert Schweine-Dschunken, manövriert um grinsende Katapultgeschosse, trickst ein monströses Marionettenvehikel aus und läßt aus einem aufgeblähten Schädel die Luft raus.

Action-Puristen sagt die Fortsetzung zur exotischen Kultballerei wenig, Jump'n'Run-Spieler freuen sich über die putzige Japano-Szenerie, ein Feuerwerk an Slapstick-Innovationen und makellose Spielbarkeit. Hitzige Hüpf-Gemüter wären für hilfreiche Paßwörter dankbar gewesen, für versiertere Nippon-Springer hat Victor jedoch den richtigen Schwierigkeitsgrad getroffen. "Keio Flying Squadron 2" ist durchgängig fair, gemeine Blindsprünge oder frustige Längen bleiben Euch erspart. Wer niedlichen Hüpf-Reigen und deftigen Manga-Humor liebt, greift bedenkenlos zu. *rb*

Dynatex, 0231/556140

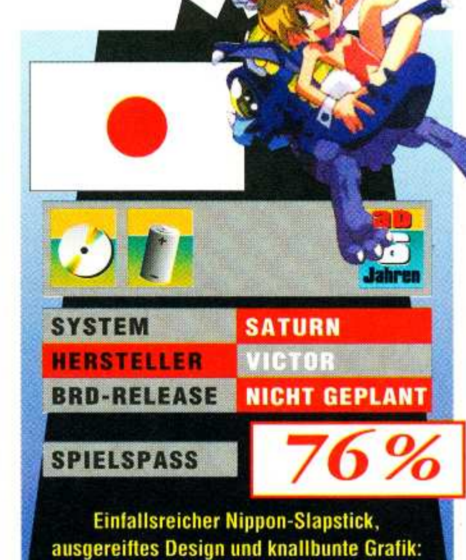


Wenn Ihr den Katzentempel im unterirdischen Mäusereich entdeckt, kracht die Schere einer riesigen Monsterkrabbe durchs Dach und entführt die hilflose Keio auf das Wolkenschiff: Hier findet Euer Hasenlöffel den dreisten Kristalldieb.



Der Waschbärobermotz will den Kristall nicht rausrücken und bekämpft Euch mit einer Roboter-Marionette.

Der zweite Level erinnert als eine der spärlich gesäten Action-Einlagen an das Mega-CD "Flying Squadron".



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	VICTOR
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	76%

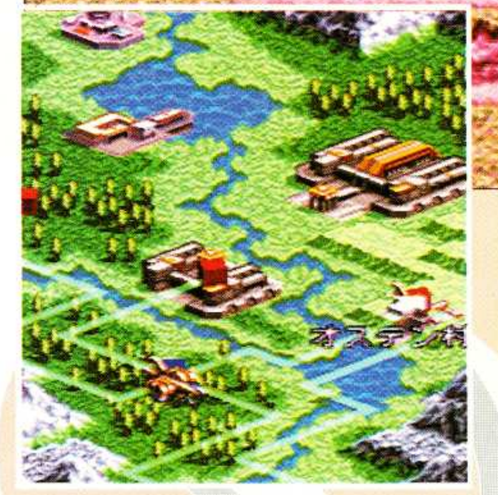
Einfallsreicher Nippon-Slapstick, ausgereiftes Design und knallbunte Grafik: Action-Star Keio überzeugt als Hüpf-Bunny.

NINTENDO NATION



In Siedlungen müßt Ihr Euren Mech verlassen: Erst wenn das Dorf überfallen wird, steigt Ihr wieder in Euren Roboter.


Wenn Ihr alle Missionen in einer Region abgeschlossen habt, bringt Euch ein Transportraumer ins nächste Reich.



Eröffnet der gegnerische Mech das Feuer, blockt Ihr seine Salven mit einem Schild am Mech-Unterarm.

Squares Strategie-Spektakel "Front Mission" haben wir in MAN!AC 6/95 mit 85% Spielspaß getestet. Das japanische Taktik-Scharmützel war mit filigranen Isometrik-Szenarien optisch revolutionär, die ausgefeilte Gesamtpräsentation hätte den parallel entwickelten 32-Bit-Titel zur Ehre gereicht. Entgegen den "Gun Hazard"-Texten waren die meisten Menüs in Englisch, also konnten auch viele deutsche Strategie-Fans den Titel genießen.

Gun Hazard

SN

Für den Rollenspielspezialisten Square ist die Fortsetzung zum japanischen Strategie-Knaller "Front Mission" ungewöhnlich: Anstatt die Fans wieder mit einem isometrischen Taktik-Scharmützel zu beglücken, wagt sich der japanische RPG-Riese ins Action-Genre. Horizontal scrollende Baller-Einlagen wie in Konamis "Cybernator" dominieren die Mecha-Schlachten, Rollenspiel- sowie Adventure-Einlagen wurden auf ein Minimum runtergeschraubt. Habt Ihr im ersten Teil noch Miniatur-Einheiten über eine isometrische Edel-Landschaft geschoben und aufwendige Kampfanimationen beobachtet, nehmt Ihr in "Front Mission 2: Gun Hazard" den Steuerknüppel selber in die Hand und manövriert Euren Mech in traditioneller Jump'n'Shoot-Manier durch die von Dialogen aufgelockerten Horizontal-Missionen. Neben konventionellen Feuersalven führt Euer Mech Block-Manöver aus oder verprügelt seine Widersacher mit blanker Stahlfaust. Wie in den "Cybernator"-Gefechten eilen winzige Mech-Piloten zwischen den Giganten umher, sogar Euer Mini-Pilot darf seine Maschine verlassen und lupengerechte Einzelkämpfermissionen hinter sich bringen. Nach jedem erfolgreich beschlossenen Einsatz werden Erfahrungspunkte verrechnet und eine stattliche Summe Credits aufs Pilotenkonto überwiesen. Über eine isometrische Landkarte versetzt Ihr Euer Transporter-Sprite (Lastwagen oder Carrier-Raumschiff) zum nächsten Missions-Areal: Hier laßt Ihr Eure Panzerung reparieren, speichert den Spielstand und laßt Credits für Waffensysteme springen. Schade um das innovative Strategie-Prinzip des Vorgängers, aber wenigstens hat sich Square technisch ins Zeug gelegt: Hintergrundoptik und Animation sind "Cybernator" locker um eine Generation voraus, allgemeine Steuerung und Schußkontrolle trotz Squares geringer Genre-Erfahrung überraschend sauber ausgefallen. Nur wenn Ihr den etwas zu winzig geratenen Mechpiloten lenkt, ist die Steuerung etwas zu schludrig. Auch das Leveldesign ist nur mäßig spannend. Dank Bastel-Option ist "Gun Hazard" dennoch ein zünftiges Action-Inferno mit zeitgemäßer Technik und taktischer Note. Die japanische Story bleibt dem durchschnittlichen Bundesbürger leider verborgen. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140



Body Equip: Im Charakterfenster werden Pilot und Mech mit neuen Waffen und Panzerung ausgerüstet.




"Cybernator"-Veteranen haben ein Deja-vu-Erlebnis: Euer Mech gerät unter Mörser-Beschuß.



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SQUARE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	73 %

Aufwendig inszenierte Battlemech-Action statt "Front Mission"-Taktik: Besser als "Cybernator", aber nicht spektakulär.

DER UMBAUSATZ:

FÜR DT, US & JP GERÄTE. ALLE CD´S LAUFFÄHIG. DEUTSCHE ANLEITUNG.

DER UMBAUSATZ

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter 2
+ Sega Rally
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten



Preis & Lieferumfang standen bei Druck noch nicht fest

► ARJAY-FINANZIERUNG ◄

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!



TOSHINDEN 2



ADIDAS POWER SOCCER

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Assault Riggs dt	*59.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz, inkl. RGB-Kabel & Batterie	439.00
Game Buster	89.90
PC-Link-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90

NINTENDO 64

GRUNDGERÄT JP

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

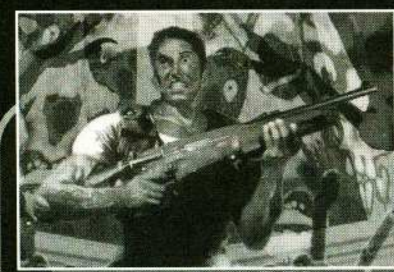
NEO GEO CD

King of Fighters´95	*59.90
Pulstar	*59.90
div. Umbauten	ab 69.90

ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·12 10 67



RESIDENT EVIL



EURO SOCCER 96



RIDGE RACER REVOLUTION

PLAYSTATION

Defcon 5 dt	*79.90
Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Fox Hunt us	119.90
Jumping Flash! dt	*59.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*59.90
Lone Soldier dt	*59.90
Mickey´s Adventure dt	*79.90
Myst dt	89.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Power Play Hockey dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	159.90
Thunderhawk II dt	89.90
Tilt! dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	99.90
Total NBA dt	99.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Warhammer dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90

SATURN

Eurosoccer dt	109.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90
Gun Griffon us	119.90
FIFA-Soccer´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters´95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	*79.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

NINTENDO NA

Hat seinen Beruf verfehlt: Von Klosetts läßt Mario die Finger, dafür krabbelt er durch Schornsteine.

Super Mario RPG

SN

Squares RPG-Profis haben sich mit Nintendo zusammengetan: Nintendo lieferte die Story und die Renderoptik, bei Square hat man das RPG-Konzept entworfen. Leider läuft der ungewöhnliche Nippon-Titel nur auf US-Konsolen oder einem PAL-Super NES mit Superkey-Adapter.

Um mit Marios Rollenspiel-Debüt "Secret of Seven Stars" auch die jüngeren Fans anzusprechen, wurde das übliche **Square**-Epos auf ein kinderfreundliches Simpel-Drehbuch zusammengekürzt: Die kunterbunte Mario-Welt ist naiv und kugelrund wie immer, Held Mario und Erzfeind Bowser liegen mal wieder im Clinch.

Mario stürmt die Tore von "Bowser Keep": Bowser hat Prinzessin Toadstool entführt und verhöhnt Euch mit bulligen Obermotzsprüchen. Als plötzlich ein riesiges Schwert aus der Wolkendecke rast und Bowser aus seiner Festung vertreibt, findet der gewohnte Ringelpietz um die fesche Prinzessin ein jähes Ende: Während Mario und Widersacher Bowser auf der Suche nach ihrer geliebten Prinzessin notgedrungen das Kriegsbeil begraben, machen sich in allen Regionen der Weltkarte die Obermotze des riesigen Schwert-Unholds breit: Mario und Bowser forschen verzweifelt nach Toadstool und vertrimmen Endgegner, unterwegs schließen sich noch der kugelrunde Mallow und Pinocchio-Verschnitt Geno der Truppe an. Alle drei wollen Euch mit unterschiedlichen Attacken und magischen Fähigkeiten unter die Arme greifen. Zwar ist Eure Truppe vier Helden stark, aber auf den Kampfbildschirm wagen sich nur drei Gefährten: Ihr weist den Heldensprites per Menüsteuerung rollenspielübliche Optionen zu und beobachtet anschließend die Aktionen von Helden und Monstern. Wer sich nicht für konventionelle Menüpunkte wie Attacke oder Defensive entscheidet, keinen Heilpilz aus dem Säckel kramt oder die Beine in die Hand nimmt, wählt eine Spezialfähigkeit: Mario schmeißt mit Feuerkugeln um sich oder hüpft seinen Kontrahenten auf die Birne, Mallow konzentriert sich auf Heilzauber. Geno beschießt seine Feinde mit einem Lichtstrahl, Bowser zerkratzt diebischen Krokodilen und "Donkey Kong"-Affen die dümmliche Render-Visage. Während Mallows und Genos Talente auch

Zeitbewußte Rollenspieler atmen auf: Man hat sich an die "Chrono Trigger"-Revolution gehalten und Marios Welt mit Monstersprites bevölkert. Kämpfen könnt Ihr also ausweichen.


Erinnert mehr an Prügel-Manöver als Rollenspielmagie: Für Bowsers Terrorspruch dreht Ihr das Steuerkreuz.


Mario verblüfft seine Gegner mit aggressiver Sprungtechnik: Kurz vor dem Aufprall drückt Ihr den Y-Knopf nochmal.

Mit Hammer und Schildkröte

Wenn Marios Team auf dem Trockenen sitzt, wird's kritisch. Ohne Magiepunkte müssen der Klempner und seine Begleiter blitzschnell reagieren: Anstatt die Aktionen von Charakteren und Monstern seelenruhig zu beobachten, greift Ihr durch einem beherzten Knopfdruck ins Scharmützel ein. Mit geschicktem Timing tun Eure Attacken gleich doppelt weh: Holt Mario mit wirbelnder Faust zum Schlag aus, hämmert Ihr auf den A-Button und beobachtet ein Kombo-Manöver. Mario gibt sich nicht mit einem Treffer zufrieden, sondern schlägt ein zweites Mal zu. Wer gegnerische Angriffe kontern will, reagiert auf die Animationen seiner Gegner. Wenn sich Mario rechtzeitig die Handwerker-Kappe über die Ohren zieht, verpufft die Monsterattacke wirkungslos.

Wer Bowser und Geno in der Truppe hat, muß noch geschickter sein. Genos Magie ladet Ihr mit diffizilem Knopf-Timing auf, bei Bowsers Terror-Zauber aktiviert Ihr mit einem komplizierten Steuerkreuz-Schlenker.


Kommt nicht um sein Jump'n'Run-Image herum: Mario begeistert seine Fans mit traditionellem Fässer-Hüpfen.


Die obligatorische Rollenspielsiedlung: In dem gemütlichen Maulwurfdorf wird eingekauft und ein Nickerchen gemacht.






Die Lorenfahrt im Maulwurfdorf ist nur eine von vielen Geschicklichkeitseinlagen: Ihr klettert in den Minenwagen und braust durch Mode-7-Stollen. Wer 30 Goldmünzen gesetzt hat und seinen Zeitrekord bricht, kassiert tüchtig ab.





Auch im Dungeon-Pool wird munter gekämpft: Um Genos Laser aufzuladen, haltet Ihr den Y-Button gedrückt.

Mario hat einen neuen Zauber gelernt: Ihr drückt in schneller Folge Y und bombardiert die Monster mit Flammen.



Vor dem Turm schließt sich Bowser endlich der Truppe an: Die Prinzessin wird in dem Gemäuer festgehalten.

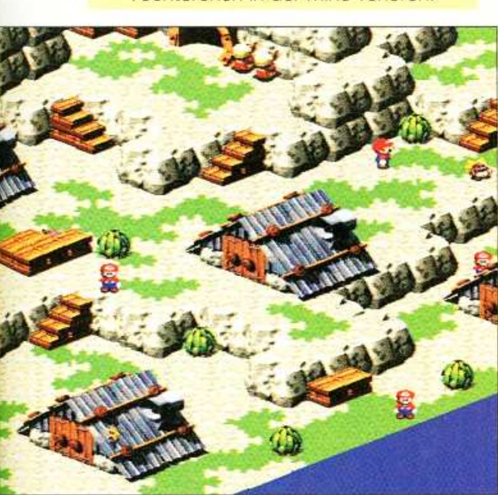


Kaum habt Ihr den Bogen-Bösewicht bezwungen, trauen sich Opas Schützlinge wieder an die Pumpe.

Mario-Enthusiasten neu sind, greift Mario auf sein altbewährtes Arsenal zurück: Setzt Euer Klempner nicht gerade zum Monstersprung an, betäubt er seine Gegner mit einer Holzhammernarkose, kickt dem nächsten Feind einen Schildkrötenpanzer an die Birne oder greift mit blankem Handschuh durch.



"Wo geht's hier bitte zum nächsten Dungeon?" Papa Maulwurf hat sein Töchterchen in der Mine verloren.



Habt Ihr Euren sauer ersparten Pilzvorrat verbraten und sind Euch die Magiepunkte ausgegangen, müßt Ihr Euren Widersachern ausweichen. Wer schnell auf anrückende Monstersprites reagiert und geschickt springt, geht einem stressigen Kampf aus dem Weg, verzichtet allerdings auf wertvolle Erfahrungspunkte: Wenn Eure Figuren einen neuen Level erreichen, bestimmt Ihr selber über die Entwicklung ihrer Talente: Ihr entscheidet, ob sich Mario fürs Gefecht drillt, seine Ausdauer trainiert oder neue Zaubersprüche studiert.



Doch trotz Erfahrungspunkten und Zaubersprüchen kann der muntere Klempner seine Jump'n'Run-Wurzeln nicht leugnen und wirtschaftet mit zünftigen Geschicklichkeitseinlagen Bonus-Moneten in die Team-Börse.

Mit ausgereiften Hupf-Einlagen und durchdachtem Menüsystem ist Marios RPG-Debüt nicht nur Idealkost für Genre-Neulinge, auch erfahrene Abenteurer schlendern begeistert durch das umfangreiche Nippon-Szenario. Der ungewöhnliche Genre-Mix ist entgegen der Skepsis eingefleischter Square-Jünger hochmotivierend, mit routiniertem "Final Fantasy"-Menüsystem und ausgefeilter Mario-Steuerung fesselt Euch der Titel für Wochen. Witzige Gruppendialoge und bissige Schmunzeleinlagen entschädigen ältere Semester für den naiven Plot, filmreif animierte Charaktere und stimmungsvoller Nippon-Slapstick begeistern auch Mario-feindliche "Final Fantasy"-Spieler. Fazit: Nicht nur für ambitionierte Fans ein Muß! *rb*

Muster von Primal Games, Tel: 0234/9160630



Auf Jacks Spuren

„Alone in the Dark"-Hersteller Infogrames verlost ein Dolby-Surround-System und andere wertvolle Preise. Wer sich für Abenteuer-Spiele begeistert und den Monsteratem direkt im Nacken spüren will, beantwortet unsere Fragen.

In MAN!AC 5/96 haben wir Euch die Fortsetzung zu Infogrames' Abenteuer-Klassiker „Alone in the Dark" vorgestellt. Alle Abenteuer-Fans, die schummrige Grusel-Atmosphäre lieben, können einen Dolby-Surround-Verstärker mitsamt dem passenden Boxen-Set gewinnen: Mit dem über 3.000 Mark teuren Equipment genießt Ihr Eure Videos oder Laserdiscs mit Surround-Klang und hört die Monster in Eurem Lieblings-Adventure von allen Seiten anrücken – viele andere Spiele sind ebenfalls Surround-codiert. Wer einen Stift zückt und die Fragen richtig beantwortet, hat Aussichten auf die folgenden Preise:

4.-10. Preis: Ein „Jack is back"-T-Shirt



2. Preis:

Wahlweise eine Sega-Saturn-Konsole oder eine Sony-Playstation plus Infogrames' Grafik-Adventure „Alone in the Dark 2".

3. Preis:

Einmal „Alone in the Dark 2: Jack is back", wahlweise für Playstation oder Saturn.

1. Preis:

Ein Dolby-Surround-System von Yamaha (Modell DSPA970) mit fünf passenden Surround-Lautsprechern.

An der Verlosung nimmt nur teil, wer diese drei Fragen richtig beantwortet:

1. Wie heisst der „Alone in the Dark 2"-Designer?

____

2. Durch welche erstmalig in einem Adventure verwandte Technik revolutionierte der Infogrames-Klassiker „Alone in the Dark" das Abenteuer-Genre?

____

3. Wie heisst der bekannte US-Schriftsteller, auf dessen Roman-Mythos die Story zum ersten „Alone in the Dark"-Spiel basiert?

____

Wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt, schreibt Ihr die Antworten zu den drei Preisfragen auf eine Postkarte und schickt diese an die untenstehende Adresse. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

Cybermedia Verlags GmbH
Kennwort: Jack is Back
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 30. Juli 1996, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angestellte und Mitarbeiter von Cybermedia, Infogrames und Konami sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Entwicklung: Screaming Pink, Shiny • Produzent: David Luehmann, Scott Herrington • Charakter-Design: Douglas Tennapel • Programmierung: Dan Berke, Andrew Coldwell • Grafik: Michael Koelsch, Steve Crow, Mark Lorenzen, Tom Tanaka, Michael Francis Dietz • Sound: Tommy Tallarico Studios

Earthworm Jim 2



Jim und Snott in Aktion: Vor dem malerischen Bergsee (mit Zeilenscroller) schwingt Ihr Euch zu neuen Ufern.



Auf Burbank sind die Gegner das kleinere Problem: Das knappe Zeitlimit zwingt Euch zu hektischer Buddelei.



Jim in einer seiner zahlreichen Verkleidungen: Als Sally, der blinde Höhlensalamander, kann Jim fliegen!

RINDERWAHNSINN • US-Entwickler Screaming Pink beschränkt sich auf kosmetisches Feintuning, um Jims 32-Bit-Debüt zu inszenieren: Hier ein paar Farben mehr, dort eine zusätzliche Parallax-Ebene, garniert mit knackigen Audio-Tracks von Musik-Allrounder Tommy Tallarico – fertig ist der Saturn-Wurm. Wer sich mit der traditionellen 2D-Präsentation zufriedengibt, stürzt sich in ein grafisch und spielerisch facettenreiches Action-Gehüpfe voll skurriler Einfälle. Erfreulicherweise gibt's jetzt endlich auch "echte" Paßwörter. Das Level-Design der 16-Bit-Vorbilder wurde 1:1 übernommen: Zahlreiche Stellen, die Eurem Superhero unvermeidlich Energie abziehen, trüben den Spielspaß ebenso wie langatmige Passagen und die nervige Puppy-Rettungsaktion. Dreimal drei elend lange Runden müßt Ihr durchstehen, die ungenaue Steuerung treibt Euch dabei in den Wahnsinn.

Zwischen den Levels zieht sich Psy-Crow auf einen verlassenen Weltraum-Control-Tower zurück. Hierhin verschleppte er den Nachwuchs von Jim's Köter-Kumpel Peter Puppy - 600 winselnde Welpen! Um sich ihrer zu entledigen, schmeißt der fiese Vogel die Kläffer einfach aus dem Fenster. Mit einem Marshmallow-Sprungtuch rettet Ihr die Kleinen vor dem tödlichen Aufprall.

SATURN

Der Wurm hat's nicht leicht: Jim ist unsterblich verliebt in die Prinzessin, die seine Leidenschaft nicht erwidert. Denn welche Prinzessin geht schon mit einem Wurm ins Bett? "Vielleicht taugt ja eine Super-Krähe als Prinz" denkt sich Psy-Crow und kidnappt die Prinzessin, um sie zu heiraten: Als Erbe des Thrones wäre er der Herrscher der Galaxis! Jim schnappt sich seine Superheldenkluft und heftet sich an Psy-Crows abstehende Krähen-Fersen. Doch diesmal geht er nicht allein auf Verfolgungsjagd: Mit seinem neuen Sidekick Snott überwindet er gähnende Abgründe, die lebende Liane heftet sich an schleimiggrüne Felswände.

Bis Jim seine geliebte Prinzessin in die Arme schließt, müßt Ihr ihn über neun Planeten scheuchen: Zu Beginn schlagt Ihr Euch mit grünen Männchen und wütenden Omis auf einem Felsplaneten. Dort findet Ihr Jim's neue Waffen: Mit Lenkraketen, Dreierschuß und Smartkanone blast Ihr die Widerlinge vom Bildschirm. Auf dem porösem Gestirn Burbank werdet Ihr verschüttet und schmurgelt Euch den Weg an die Oberfläche mit einem Grab-Zapper frei. Danach verschlägt es Euch auf den "Eingeweide-Planet", wo Ihr als blinder Höhlenlurch verkleidet an Flipper-Bumpern und wabernden Wänden vorbeischwebt. Im nächsten Level wechselt die Seitenperspektive: Ihr schwingt Euch auf Jim's Raketendüse und schubst in isometrischer Draufsicht eine Ballon-Bombe bis zum Endgegner, vorbei an fliegenden Sumo-Ringern. Bevor Ihr Jim's Kopf im Zirkus-Level mit Helium aufbläht und so zum Ausgang schwebt, rettet Ihr noch schnell eine Herde Kühe vor dem Zugriff experimentierfreudiger Aliens. Dann kämpft Ihr Euch durch Papier-Lawinen und triefendes Fast-Food. Habt Ihr schließlich Psy-Crow im Lost Vegas-System eingeholt, liefert Ihr Euch ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Wer zuerst den Ausgang erreicht, darf die Prinzessin heiraten! *th*

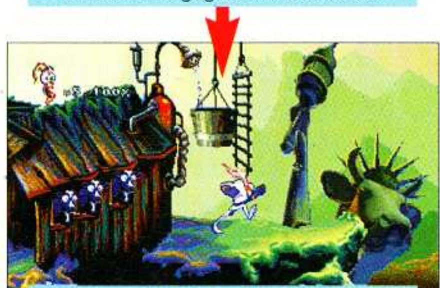


HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	76 %

Kuh-Fanatiker Jim auf 32-Bit-Weiden: Grafisch minimal schöner, jedoch genauso chaotisch wie die Modul-Vorgänger.



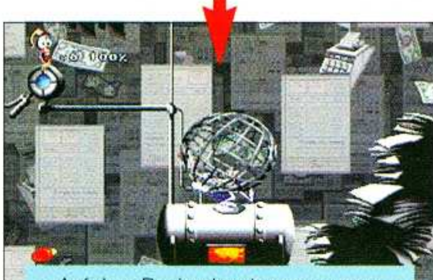
Vorsicht beim zerballern der Kriegsflotte: Zerstört Ihr die fliegende Bombe, habt Ihr beim Endgegner keine Chance.



Vor einer Freiheitsstatue mit Kuhkopf schleppt Jim mit zitternden Knien Wiederkäuer in die Molkerei.



Der Erbsen-Spucker hat Euch erwischt: Ihr segelt meilenweit herab, wagt mit Helium-Kopf aber erneut den Aufstieg.



Auf dem Papierplaneten versperren Euch züngelnde Boiler den Weg: Ein Hebel schließt für kurze Zeit den Deckel.



Jim spurtet wie ein Weltmeister: Am Ausgang erwartet ihn seine Angebetete!

Andere Versionen
Die Super-NES-Fassung wurde in MAN!AC 2/96 mit 76% Spielspaß bewertet, ebenso die Mega-Drive-Urfassung in MAN!AC 12/95. Eine Playstation-Umsetzung erscheint im Juni.





A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

SUPER NES:

BAHAMUT LAGOON	JP	I.V.
FINAL FIGHT 3		139,–
GUNHAZARD	JP	149,–
MARIO RPG	JP	199,–
MARIO RPG	US	149,–
MEGAMAN X 3		139,–
TALES OF FANTASIA	JP	I.V.
TOY STORY	US	139,–

PLAYSTATION:

AGILE WARRIOR		99,–
ALIEN TRILOGY	GB	119,–
GALAXIAN 3		I.V.
JUMPING FLASH 2	JP	I.V.
MAGIC CARPET		109,–
MOTORTOON 2	JP	I.V.
NEED FOR SPEED		109,–
PHILOSOMA		99,–
RESIDENT EVIL	US	139,–
SHELLSHOCK		99,–
SYNDICATE WARS		109,–
TEKKEN 2	JP	169,–
WING COMMANDER 3		109,–

NEO GEO CD:

FATAL FURY BOUT		139,–
SONDERANGEBOTE	AB	49,–

SATURN:

ADVANCED M.C. 2		129,–
DAYTONA DELUXE		I.V.
DARK SAVIOR		I.V.
DESTRUCTION DERBY		109,–
DISCWORLD		109,–
DRAGON FORCE		I.V.
GRADIUS COLLECTION		129,–
KING OF FIGHTERS 95	JP	169,–
LOADED		I.V.
MAGIC CARPET		109,–
NIGHTS INKL. CONTR.	JP	179,–
PANZER DRAGOON 2	JP	139,–
SHINING WISDOM	US	I.V.
SKELETON WARRIOR		139,–
TOSHINDEN S		109,–
WIPEOUT		109,–

ZAPP GOES INTERNET:
HTTP://www.uni-mainz.de/˜skars000

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Mouse	59,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	49,90
Action Replay dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	159,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Magic Carpet dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.
Need for Speed dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	99,90
Po`ed dt.	99,90
Loaded dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Gex dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	99,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	89,90
Myst dt.	89,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken dt.	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Beyond the Beyond dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Darkstalkers dt.	99,90
FIFA 96 dt.	89,90
Warhammer dt.	vorb.

NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2 .(Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 dt.	129,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Toystory dt.	139,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Final Fight 3 dt.	99,90
Earthbound us.	99,90
Castlevenia 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Mario RPG us.	149,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235

Entwickler: Treasure Soft, Japan

Guardian Heroes





Der muskelbepackte Conan-Verschnitt ist der schlagfertigste Charakter: Ihr walzt Eure Widersacher mit dem Langschwert um oder schmeißt Feuerkugeln um Euch.

Ihr macht einen Dragon Punch und rast glühend durch die Luft: Hektisch nach unten steuern und zuschlagen.



Gegen besonders dicke Gegner hilft Magie: Der Krieger wählt im Magie-Menü seinen Feuerball aus.

Während ein Zweispieler-modus zu den Standardoptionen eines ordentlichen Beat'em-Ups gehört, hat sich Treasure wie bei ihrem Mega-Drive-Prügler "Yuyu Hakusho" für einen aufwendigeren Vierspieler-modus entschieden: Ihr prügelt Euch mit drei Freunden durch den Story-Mode oder liefert Euch vor dem Hintergrund Eurer Wahl heiße Quartett-Duelle.

SATURN

In Segas mittelalterlichem Prügel-Reich ist die Hölle los: Die Schergen eines fiesen Erzmagiers suchen fieberhaft nach dem Zauberschwert der verblichenen Herrscherdynastie. Euer ahnungsloser Heldentrupp stolpert zufällig über das gesuchte Artefakt. Erst als Euch die königlichen Streitkräfte den Gasthof über den Köpfen abfackeln, dämmert es im Charakterhirn. Nachdem Ihr einen schlaksigen Barbaren, eine süße Priesterin, den greisen Kampfmönch oder einen wackeren Magier-Adepten samt Kampf-Karnickel zum Spielercharakter und Party-Führer erkoren habt, prügelt Ihr Euch zum örtlichen Friedhof durch. Als Euch ein Vampir des Magier-Imperiums seine Truppen auf den Hals hetzt, krabbelt der Ex-Besitzer des Schwertes aus seinem Grabhügel und rupft Euch die Klinge aus den Griffeln. Sind handfeste Beat'em-Up-Argumente und Zaubersprüche zu schwach, schickt Ihr den Untoten in den Kampf: Der Skelettkrieger vertrimmt die Gegner mit blanker Klinge, verteidigt Euch oder beschwört ein magisches Flammeninferno. Hat sich Euer Helfer wieder beruhigt, stürzt sich Eure Figur ins Getümmel: Euer Held vertrimmt seine Widersacher in konventioneller Prügel-Manier, blockt gegnerische Attacken ab, zieht seinem Feind die Waffe über den Schädel oder wechselt mit einem Sprung in Vorder- bzw. Hintergrund zwischen drei Aktionsebenen. Habt Ihr sämtliche Gegner von der Bildfläche getilgt, wird abgerechnet: Ihr verteilt Eure Erfahrungspunkte auf rollenspielübliche Eigenschaften, anschließend entscheidet Ihr per Textwahl über den nächsten Abschnitt und die Entwicklung der Hintergrundstory.
Wer im nächsten Gefecht ein Leben verbrät, darf speichern. *rb*



Auf dem Friedhof erwarten Euch imperiale Robot-Legionäre: Die monströse Maschine heizt Euch mit Laserfeuer ein.

Das Imperium hat einen Dorfwächter programmiert: Wer sich beim Prügeln Zeit läßt, wird umgeschossen.

PRÜGEL-BARBAREI • Entgegen dem üblichen Einheitsgekloppe der Konkurrenz wollte Treasure mit neuartigen Elementen und brachialer Gegnerflut frischen Wind ins Prügel-Dojo wehen. Leider ist das Resultat zwiespältig ausgefallen: Zwar vermitteln trickfilmreife Animation, Slapstickmusik sowie Gegner-Flut ausgelassenes Anime-Flair, doch Euren Charakter sichtet Ihr spätestens ab dem dritten Level immer seltener. Ist Eure Figur nicht gerade in einer Monstertraube verschwunden, liegt sie irgendwo auf der Nase oder wird von einer Feuerwalze überrollt. Einzige Chance auf Rettung sind kluge Punkteverteilung und der untote Gefährte: Ihr verharrt zitternd im Hintergrund und schickt Bruder Gerippe an die Front. Schade um den schicken Vier-Spieler-Modus und das technische Glanzstück: Sogar im dicksten Spritegetümmel halten die Heroen wacker die Geschwindigkeit.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	75 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	64 %

Chaotischer "Final Fight"-Prügler mit Multiplayer-Modus und gigantischer Animeoptik: Spielerisch interessant, aber unausgereift.

Andere Versionen
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.

Entwickler: Sega, J

Baku Baku Animals
World Zookeeper Contest

SATURN

Arbeitslose Zoowärter und Tierliebhaber aufgepaßt: Um den künftigen Hofzoowärter zu ermitteln, lädt der König zum weltweit ersten Fütterungswettbewerb. In dem bunten "Columns"-Clone füttert Ihr Euch von den Mitbewerbern bis zum Hofstaat empor. Nach bewährtem Stapelprinzip ordnet Ihr herunterfallende Würfel in vier verschiedenen Farben. Jedes Quadrat ist zusätzlich mit einem Tier- oder Fruchtsymbol gekennzeichnet. Liegen z.B. Affe und Banane nebeneinander, beginnt ein Festtagsschmaus, der auch anliegende Bananen mit einschließt. Rutschen höher liegende Quadrate nach, entstehen ellenlange Kettenreaktionen, die der Feind in Form von Strafsteinen büßen muß. Den Rest kennt Ihr: Stapeln sich Eure Türme zu hoch, habt Ihr verloren. *oe*

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	74 %

Etwas unübersichtlicher, jedoch witziger "Columns"-Clone mit verschiedenen Gegnern und herrlich bunter Knuddelgrafik.

Die Speicheroption dient nicht dem Spielstand, sondern der Highscore: Für Punktejäger sind mehrere Rekorde, wie z.B. die längste Kettenreaktion, mit Namen, speicherbar.

Laß' die Häschen tanzen: Der königliche Haushofmeister überrascht Euch mit regelrechten Steinlawinen.

TUTTI FRUTTI • Nach Dutzenden von "Columns"-Varianten und -Clones sorgt "Baku Baku Animals" zwar nicht für entscheidende Abwechslung, die Idee mit den unterschiedlichen Gegnern gepaart mit High- Score-Liste, Zwei-Spieler-Modus und detailverliebter Knuddelgrafik überzeugt jedoch unter Knobelentzug leidende Saturn-Besitzer. Im Vergleich zu Tetris oder Columns ist das Spielgeschehen jedoch etwas unübersichtlich: Quadrate nach Symbolen und Farben zuzuordnen und gleichzeitig Kettenreaktionen zu berechnen überfordert ab Level 8 selbst Profis.

Andere Versionen
Keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Capcom, J

Street Fighter α



Je nachdem, welchen Knopf Ihr bei der Auswahl Eurer Figur drückt,verändert die Heldenbekleidung ihre Farbe.



Birdie, selbsternannter Schutzpatron der Vögel (in seinem Kopf?), ist zu langsam, um Rose auszuweichen.

Sobald der Energiebalken am unteren Bildrand aufgefüllt ist, könnt Ihr eine "Super Special"-Attacke ausführen.

Zurück in die Vergangenheit: Statt Ryu & Co. endlich in die 3D-Arena zu jagen ("Street Fighter 3" ist für Herbst angekündigt), treten sich die berühmten Helden erneut in klassischer Bitmap-Manier entgegen. Während die Automatenbranche schon mit "Street Fighter Alpha 2" auf Spielerfang geht, sorgt sich Capcoms Distributor Virgin um die deutschen Prügelspieler und veröffentlicht die erst vor wenigen Monaten in Japan erschienenen 32-Bit-CDs.

Statt an den letzten "Super Street Fighter 2"-Automaten anzuschließen, spielt "Alpha" zu seeligen "Street Fighter 1"-Zeiten. Die Kampfsporthelden haben die Pubertät gerade hinter sich und sind dank ungezügeltem Anabolika-Gebrauch zu bärenstarken Muskelprotzen herangereift. Neben den beliebten Allstars Ryu, Ken, Chun-Li und Sagat haben die Designer das Prügelteam um sechs Neulinge ergänzt. Guy kennt Ihr bereits als dritte Spielfigur des "Final Fight"-Automaten, Charlie ist mit Guile zusammen beim Militär ausgebildet worden und wurde später von Shadowloo gemeuchelt. Zu den Debütanten gehören der schlacksige Adon, Vogelmann Birdie, die niedliche Rose und ein Muskelmonster mit dem passenden Namen Sodom. Wer viel Glück hat und im Charakter-Menü auf das Fragezeichen-Feld klickt (oder unsere Cheats aus MAN!AC 4/96 kennt), darf mit einer der drei versteckten Spielfiguren antreten: Dan, der Mann im roséfarbenen Karate-Dress, M. Bison, Obermotz der Verbrecherorganisation Shadowloo oder Akuma, dem abgekochtesten Straßenkämpfer, den wir schon aus "Super Street Fighter 2 Turbo" kennen. Jede Figur verfügt über ein erschöpfendes Repertoire an Schlägen, Tritten und Kombo-Angriffen (für die es separat Punkte gibt), außerdem schmeißen sich die Akteure Feuerbälle um die Ohren oder knocken den Gegner per Dragon Punch aus.

Drei verschiedene Geschwindigkeitsstufen stehen zur Wahl, Anfängern wird

Ryu

Ken

Charlie

Guy

Sagat



Das hat Guiles Freund Charlie gar nicht gern: Die Zuschauer beobachten, wie er kräftig Prügel von Rose bezieht.



Dan ist einer der drei versteckten Charaktere. Wie Ihr ihn und seine Kollegen anwählt, steht in MAN!AC 4/96.



Spielt sich wie Ryu & Ken: Obermotz Akuma (im Original Gouki) im Clinch mit Chun-Li (leicht angebrannt)...



... Ryus Feuerball ist dagegen weniger effektiv – vor allem, wenn der Gegner darüber hinwegspringt.





HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	78 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	90 %

Originalgetreue Umsetzung des letzten "Street Fighter 2"-Automaten. Kürzere Ladezeiten als auf der Playstation.



Kens Anmache läßt sich eine emanzipierte Frau wie Chun-Li nicht gefallen. Als Antwort gibt's einen Feuerball.

M. Bison war schon damals Chef und oberster Gebieter von Shadowloo

Prügel-Freaks und Capcom-Spezialisten kennen die Spielfigur Guy aus der "Final Fight"-Serie



Sagat ist der reguläre Endgegner von "Street Fighter Alpha". Dan, Akuma und M. Bison sind versteckt.

Mit dem Super Special Move könnt Ihr dem Gegner so vehement auf die Nase hämmern, daß er K.o. geht.

der Einstieg durch eine "Auto Guard"-Funktion erleichtert – hier könnt Ihr Euch voll auf den Angriff konzentrieren, während der Computer das Decken übernimmt. Profis verzichten auf diese Option und üben statt dessen den ultimativen K.o. per Super-Kombo-Finish: Am unteren Bildschirmrand lädt sich eine zweite Energieleiste auf, die Euch eine in drei Stufen unterteilte Super Kombo verschafft. Knockt Ihr den Gegner damit aus, gibt's reichlich Punkte und als grafischen Leckerbissen eine bildschirmfüllende Explosion.

Im Gegensatz zum Automaten-Vorbild wurde "Street Fighter Alpha" um einige Optionen erweitert: Zum einen steht ein arrangierter Soundtrack zur Wahl, außerdem dürfen echte "Street Fighter"-Cracks am Ende des Spiels ihr "Master's Result" auf Memory Card speichern – hier wird in allen Einzelheiten festgehalten, wie gut Ihr gekämpft habt. Außerdem gibt's einen Trainings-Modus mit Replay-Funktion, in dem Ihr einen fast wehrlosen Gegner nach allen Regeln der Kunst verdreschen dürft. *ak*

REPLAY • Vergangenheitsbewältigung made in Japan: Während wir auf "Street Fighter 3" warten, setzt uns Capcom schon wieder einen Vertreter der aussterbenden Art "Bitmap-Beat'em-Up" vor. Obwohl die 2D-Arenen langsam an Reiz verlieren, läßt sich der spielerische Gehalt des neusten Capcom-Prüglers nicht wegdiskutieren. "Alpha" spielt sich einfach perfekt. Kein anderes Beat'em-Up bietet seine solche geniale Mischung aus kompromißloser Prügel-Action und taktischen Finessen. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus ist unschlagbar. Die Designer beweisen, daß Ihr auch zu Zeiten von "Virtua Fighter 2" oder "Tekken 2" keine 3D-Arenen braucht, um Euch bestens zu unterhalten. Leider sehen die Hintergründe genau wie beim Automaten ziemlich dürftig aus, außerdem hätten ein paar (serienmäßige) Spielfiguren mehr nicht geschadet.

















Im Zwei-Spieler-Modus sucht Ihr Euch auch das Hintergrundszenario aus. Im Bild seht Ihr Sagats Spielplatz vor der liegenden Budda-Statue.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	78 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	90%

Spielerisch perfekt durchgestyltes Prügelspiel mit bekannten und neuen Helden. Identisch mit der Saturn-Version.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Novotrade, Ungarn • Produzent: Hugh Bowen • Design: Maurice, Molyneaux, Andras Csaszar, Gergely Csaszar, David Luehmann • Programmierung: Laszlo Squngyi • Grafik: Sultan, Gabor Marko

Deep Space 9: Crossroads of Time

SN

Anstatt brav hinter seinem Schreibtisch in der OPS zu bleiben, stürzt sich "Deep Space 9"-Commander Sisko in waghalsige Abenteuer-Missionen. In der ersten Mission spurtet der mutige Kommandeur in die unteren Stations-Pylone und beamt die Bomben einer bajoranischen Terror-Gruppe ins All. Dazu hechtet Ihr durch horizontale Jump'n' Run-Korridore, sammelt Gegenstände, phasert aufsässige Bajoraner ins Reich der Träume und scannt jeden Sektor gewissenhaft nach Sprengsätzen. Seid Ihr fündig geworden, ist Geschicklichkeit angesagt: Sisko springt, hangelt oder klettert zum Krisengebiet, packt die Bombe in die Ausrüstungsliste und hastet zum nächsten Lastenbeamer. Wer's nicht rechtzeitig zur rettenden Transmittereinheit schafft, fliegt samt Station in die Luft: Ein knapp bemessener Countdown am oberen Bildschirmrand zeigt Eure Galgenfrist. Habt Ihr alle fünf Sprengsätze eines Sektors aufgespürt und im bajoranischen Orbit entsorgt, entsichert Lt. Dax die Energieschotten zum nächsten Level. Der pflichtbewußte Commander notiert die (spärlich gesähten) Paßwörter und zückt mißtrauisch den Phaser: Hat Sisko die Station gerettet, muß sich Euer gestreßter Commander der mühseligen Ermittlungsarbeit widmen: Ihr verhört Kollegen, streitet Euch in Siskos Büro mit frechen Cardassianern herum, hastet über die Promenade und schaut dem heimtückischen Quark auf die Finger. Seinen rasanten Jump'n'Shoot-Schritt behält Sisko sogar im gemütlichsten Spielmoment bei, beschaulicher Schlendergang und Ruhe sind dem nervösen Föderations-Offizier fremd. Kein Wunder, daß der erschöpfte Sisko die nächsten Aufgaben an seine Mitarbeiter abgeben muß: Major Kira nimmt in einem horizontalscrollenden Wurmloch die actiongeladene Verfolgung eines bajoranischen Terroristen-Runabouts auf, sogar Julian und Siskos Sprößling Jake beschäftigen Euch mit ihren eigenen Abenteuereinlagen. *rb*

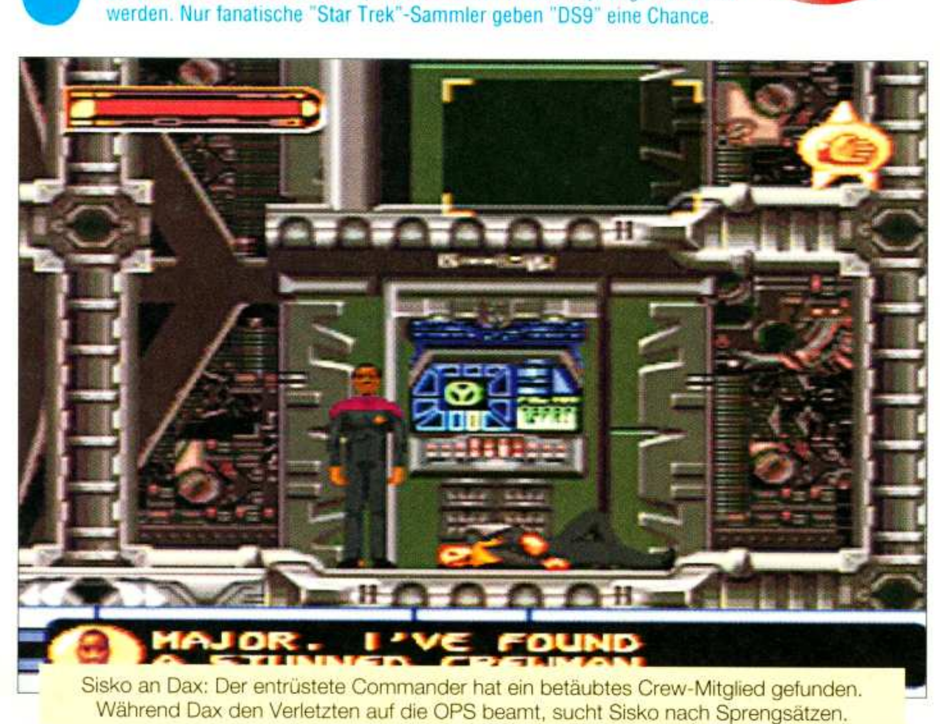
Nach anfänglicher Skepsis gegenüber der neuen Crew wurde "Star Trek: Deep Space Nine" wie die Vorgänger zum Renner: Nachdem vor kurzem in Sat1 die aktuelle Staffel beendet wurde, hat sich der Privatsender die Rechte für die Fortsetzungsserie "Star Trek: Voyager" gesichert, deren Crew in den Staaten noch immer mit Startschwierigkeiten zu kämpfen hat. Wer's nicht mehr warten will, kann die deutsch synchronisierten Folgen bereits als Videokassetten erstehen.


Kaffeeplausch mit den Kollegen gefällig? Die oberflächlichen Mannschaftsgespräche fesseln keinen "DS9"-Fan.


Auf Bajor erwartet Sisko eine Baller-Mission: Ihr phasert Bajoraner über den Haufen und marschiert geradeaus.


Zeitsprung in die Spiel-Antike: Das DS9-Shuttle rast durch ein Wurmloch ohne Gegner oder Parallax-Ebenen.

BEFEHLSVERWEIGERUNG • Vorbei ist Novotrades innovationsgeladene "Ecco"-Ära, seit "Kolibri" sind den Ungarn die Ideen ausgegangen. Mit liebloser Grafik und peinlichen Pantoffelhelden bewegt sich "Deep Space 9" fast auf 8-Bit-Niveau, die monotonen Musikschleifen erinnern an die C64-Ära. Die Hintergrundgeschichte ist genauso lieblos wie die Simpel-Missionen: Die meisten Aufträge beschränken sich auf Ausweichspielchen mit katastrophaler Kollisionsabfrage, altbackene Sucheinlagen mit nerviger Zeitbegrenzung sind der Gipfel der Designer-Phantasie. Weder hat man sich um Hintergrundnähe bemüht, noch wurden die interessanten Charaktere genutzt. Stattdessen wurden Sisko & Co. zu blassen Informaten degradiert, die als detailarme Sprites bei unfairen Blindsprüngen verheizt werden. Nur fanatische "Star Trek"-Sammler geben "DS9" eine Chance.



Sisko an Dax: Der entrüstete Commander hat ein betäubtes Crew-Mitglied gefunden. Während Dax den Verletzten auf die OPS beamt, sucht Sisko nach Sprengsätzen.



Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version erscheint in Kürze.

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Drift Out	Autorennen	199,–
Hot Shots Tennis	Sport	199,–
Twin Eagle 2	Shoot'em up	999,–
Super STF 2 Turbo	Beat'em up	999,–
Xexex (Konami)	Shoot'em up	999,–

Ältere Platinen schon ab 20,–

AUTOMATENPLATINEN

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

+ + + + + + + + + + + + + + + + + +

MIR RUMÄ S'LAGER!!!

PLAYSTATION

AB FR 250,–

S'HETT SOLANG S'HETT

VOM 23. JUNI A, CHASCH BI UNS

S' ULTRA 64 HA

GT ELEKTRONIK • Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel
Telefon • 061 401 41 71 • Fax 061 401 42 24

+ + + + + + + + + + + + + + + + + +

Funtronixx

NEO-GEO Restposten

Videospiele ohne Kompromisse
Versand & Laden

Sony PSX		Saturn	
mit Spiel	589,90	mit Spiel	629,90
Resident Evil	99,90	ohne Spiel	539,90
Alien Trilogy	99,90	Shellshock	104,90
Shellshock	99,90	Sega Rally	99,90
weitere Spiele auf Anfrage		weitere Spiele auf Anfrage	

Ankauf u. Verkauf von gebrauchten Spielen u. Konsolen

Kassel Tel / Fax 0561 / 12477

34119 Kassel / Friedrich - Ebert -Straße 101
Mo - Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30
Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten Ladenpreise können abweichen

---

2ND2NONE

Fon: 07171-81515
Fax: 07171-81554

2nd2none - Inh. Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd

Saturn

Alien Trilogy (us)	115.-
Bomberman (jp)	129.-
Victory Goal 96 (jp)	129.-
Skeleton Warr. (us)	115.-
Gun Griffon (jp)	129.-
Earthw. Jim 2 (us)	115.-
Slam'n'Jam '96 (us)	115.-
Tekken 2 (jp)	139.-
Die Hard Trilogy (us)	115.-
Formula One	109.-
Boot Chip	100.-

Playstation

Jumping Flash2 (jp)	139.-

Nintendo64

Nintendo 64 (jp)	a.A.
Mario 64 (jp)	a.A.
Kirby Bowl64 (jp)	a.A.

to be continued...

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+A. Tri. 729.-

Internet: http//www.2nd2none.com



GROBI'S GAMESHOP





☎ 0 55 22 / 7 34 77



Super Nintendo

Asterix u Obelix dt	129,–
Bomberman 3 dt	119,–
Breath of Fire 2 dt	129,–
Casper dt	129,–
Circuit USA dt	119,–
Donkey Kong C. 2 dt	139,–
Earthworm Jim 2 dt	129,–
Fifa Soccer 96 dt	129,–
Final Fight 3 dt	129,–
Inter. Star Soccer 2 dt	129,–
Mario World 2 dt	129,–
Mega Man X 2 dt	119,–
Mega Man 7 dt	119,–
NBA Live 96 dt	129,–
Pinocchio dt	129,–
Secret of Evermore dt	119,–
Super Turrican 2 dt	119,–
Theme Park dt	129,–
Toy Story dt	129,–
Weapon Lord dt	129,–
WWF Wrest Arcade dt	129,–

Playstation

Grundgerät dt	399,–
Lenkrad us	149,–
Adidas Power Soccer dt	109,–
Assault Rigs dt	99,–
Aftermath dt	109,–
Alien Trilogy dt	109,–
Beyond the Beyond dt	109,–
Caspar dt	109,–
Chronicles o.t. Sword dt	109,–
Cyberia dt	109,–
Descent dt	109,–
Die Hard Trilogy us	Vorb.
Discworld dt	109,–
Extreme Pinball dt	99,–
Fifa Soccer dt	99,–
Gex dt	99,–
Horned Owl dt	109,–
Magic Carpet dt	109,–
Memory Card 8 Meg dt	89,–
Namco Vol. 1 dt	99,–
NBA in the Zone dt	109,–
NBA Live 96 dt	99,–
Need for Speed dt	99,–
NHL Face Off dt	109,–
NFL Game Day dt	109,–
Pad dt	59,–
Panzer General dt	99,–
Parodius Deluxe dt	99,–
Philosoma dt	99,–
Primal Rage dt	119,–
Project Overkill us	129,–
Ran Soccer dt	99,–
Rayman dt	99,–
Resident Evil	99,–
Ridge Racer 2 dt	109,–
Shellshock dt	99,–
Shock Wave dt	99,–
Tekken 2 jp	139,–
Toshinden 2 dt	99,–
Toshinden 2 us	119,–
Total NBA dt	109,–
Viewpoint dt	99,–
Wing Command. 3 dt	109,–

Sega Saturn

Grundgerät dt	539,–
Alien Trilogy us	129,–
Casper dt	109,–
Darkstalkers dt	109,–
Die Hard Trilogy us	Vorb.
Fifa Soccer dt	99,–
Forumla One dt	109,–
Gradius jp	49,–
Golden Axe Duel dt	109,–
Magic Carpet dt	109,–
Panzer Dragoon 2 jp	79,–
Primal Rage dt	99,–
Project Overkill us	129,–
Rayman dt	109,–
Revolution X dt	99,–
Sega Rally dt	109,–
Sega Tennis dt	109,–
Shellshock dt	109,–
St. Fighter Alpha us	129,–

Sega Saturn

Theme Park dt	99,–
Thunderhawk dt	109,–
Toshinden Remix dt	109,–
Virtual Cop	139,–
Virtua Racing dt	109,–
Wipeout dt	99,–
X-Men dt	99,–

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,–. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo 64 26. KW

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Entwickler: Konami, J • **Programmierung:** Kikuchi Yuji & U-Ki MiZuochi • **Sound:** Shoichiro Hirata (Musik)

Konami Open Golf

Gepanzerte Touchdown-Jagden mit John Madden und nervenzermürbende Elfmeterduelle in der Fußballweltmeisterschaft schrecken Fans eines gepflegten Rasens ab: Golfer sind gemütliche Zeitgenossen, der Sport erfordert Einschätzungsvermögen, taktisches Geschick und ein bedächtiges Gemüt. Nach Gremlin und EA Sports öffnet nun Konami die 18 Bahnen von "Konami Open Golf".



Sieben Perspektiven stehen zur Wahl: Ihr verfolgt Eure Geschicke von oben, hinten, vorn, rechts, links und von rechts-oben. Außerdem ist noch eine Draufsicht auf das Zielgrün anwählbar.

Nachdem Ihr Euch mit bis zu drei Freunden im Konami-Clubbuch eingetragen und einen passenden Bildschirmvertreter (siehe Statistik unten) bestimmt habt, geht's zum ersten Abschlag. Nach kurzer Ladepause befindet Ihr Euch auf dem Rasen: Euer erster Blick gilt der Yard-Anzeige, die Euch stets die Entfernung zum Loch angibt. Mit einem lockeren Griff in die Schlägertasche fischt Ihr das passende Schlagwerkzeug heraus und visiert die Schlagrichtung an. Jetzt benötigt Ihr ein ruhiges Händchen: Nachdem Ihr Wind und Bodenverhältnisse in Eure Berechnungen einbezogen habt, legt Ihr mit zwei reaktionsschnellen Feuerknopf-Kommandos den genauen Treffpunkt von Ball und Schläger fest, um ihm eventuell einen Drall zu geben. Nun holt Ihr mit Schwung aus und verfolgt die Flugbahn mit einer pfeifenden Kamerafahrt: Mist, mitten in den Teich! Das sieht auch aus anderer Perspektive im Replay nicht besser aus, obwohl sich im Gewässer die Umgebung grazil spiegelt. Allerdings bleibt Euch das Gespött von Profis erspart: Der Konami-Golfclub ist nur für Mitglieder mit Memory Card erschwinglich, außer anonymen Computerspielern haben keine lizensierten Profis mit PGA-Lizenz oder andere fiktive Golfkünstler Zutritt. *oe*

Nachdem Ihr Euren Schläger gewählt und Schlagrichtung sowie Drall festgelegt habt, bestimmt Ihr die Schlagwucht mit einem gebogenen Energiebalken.

PRIVATCLUB • "Konami Open Golf" beschränkt sich auf die nötigen Features und lockt mit flottem Spielverlauf: Infokästen mit allen Daten und Übersichtskarten wurden auf dem Action-Bildschirm untergebracht, nach wenigen Klicks setzt Euer Spieler zum Schlag an. Bei Kamerafahrten übers Gelände oder dem Ball hinterher ruckelt's jedoch gewaltig. Auch die 3D-Spielgrafik überrascht mit gelegentlichen Fehlern: Bäume in der Nähe Eures Spielers verschwinden zu schnell, auf dem Zielgrün fehlt der räumliche Eindruck. Schaltet Ihr das Rastergitter zu, wird Euer Loch oft von fetten Linien verdeckt. Die Steuerung ist leicht zu beherrschen, "PGA Tour"-Qualitäten dürft Ihr aber nicht erwarten. Schade auch, daß nur ein Kurs geboten wird und keine Turnier-Modi integriert sind. Für Action-Golfer können wir "Open Golf" empfehlen, gediegenen Par-Puttern ist's zu glatt.


Die Zuschauerperspektive von rechts oben.




Von oben habt Ihr am Grün gute Übersicht.




Nahe am Loch schaltet Ihr ein Gittermuster zu, das jedoch etwas klobig aussieht.



Vor der Öffentlichkeit blamiert: Nach dem Golfmatch prangen Eure (Miß-) Leistungen am schwarzen Brett.






HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	70%

Solides Action-Golf mit wenigen Spielmodi und nur einem Kurs. Nett: 3D-Ballflug aus verschiedenen Perspektiven.



Rücksichtsloser Brutalo


Kraft : ★★★★★
Technik : ★
Stabilität : ★★
Glück : ★★★

Europäische Mittelklasse


Kraft : ★★★
Technik : ★★★★
Stabilität : ★★★★
Glück : ★

Der Techniker


Kraft : ★★
Technik : ★★★★★
Stabilität : ★★★★
Glück : ★

Zierliche Golfqueen


Kraft : ★
Technik : ★★★★
Stabilität : ★★★★
Glück : ★★★

Glücklicher Kraftprotz


Kraft : ★★★★★
Technik : ★★
Stabilität : ★★★
Glück : ★★★★

Der Glückspilz


Kraft : ★★★
Technik : ★★★
Stabilität : ★★★
Glück : ★★★★

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzent: Jeremy Smith • **Design:** Simon Phipps, Guy Miller, Martin Iveson, Mark Price & Adrian Smith • **Programmierung:** Mansoor Nusrat • **Grafik:** S. Phipps • **Musik:** Martin Iveson, Tim Brettschneider & Alex Geisz (dt.)

Shellshock

Nachdem die "Shellshock"-Homies auf dem Saturn für groovige Panzerschlachten sorgten, kommen nun Playstation-Besitzer in den Genuß der – laut Titel-Rap – friedlichen Söldner.
Mit Eurem Panzer und 50.000 Dollar in der Kriegskasse tretet Ihr als Rekrut zu 25 Rettungs-, Sammel- und Zerstörungsmissionen im freien Feld, in der Stadt und im Wald an. Statt einer Übersichskarte weist Euch ein Pfeil am Kompaß zu Eurem Einsatzort. Per Radar überwacht Ihr Feindaktivitäten im näheren Umfeld, mit Kanone, Bord-MG und Raketen sprengt Ihr Eure Widersacher aus der Deckung. Nach erfolgreicher Schlacht erntet Ihr Euren Lohn in Form von harten Dollars, die Ihr für zusätzliche Panzerung, Sam-Raketen und für die Schnellfeuermechanik Eures Panzers verpulvert. Zusätzlich zur bewährten Speicherfunktion können Playstation-Krieger Ihren Spielstand alternativ per Paßwort sichern. *oe*

CODE 010 201 022	D	ab 16 Jahren
HERSTELLER	CORE DESIGN	
SYSTEM	PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS	100 MARK	
ANBIETER	CENTREGOLD	
GRAFIK	73 %	
SOUND	78 %	
SPIELSPASS	77%	

Coole Sprüche und Splitterexplosionen: Der flinke Tanksimulator überzeugt mit einfacher Steuerung und vielfältigen Missionen.

Auf Herz und Nieren: Im Vergleich zur Saturn-Variante gibt es keine spielerischen Unterschiede, lediglich der pixelfreie FMV-Clip und die zusätzliche Paßwort-Funktion fallen auf.



Sei friedlich, oder ich erschieß Dich: In bebautem Gelände solltet Ihr Euch stets den Rücken freihalten.

PANZER-POSSE • Die unkomplizierte Steuerung sowie einfach gehaltene Amaturen machen die Panzerschlacht zum Plug'n'Play-Vergnügen: Das Aufrüsten Eures Tanks bereichert die Missionsabfertigung mit Taktik, die spielerisch unterschiedlichen Aufträge garantieren Langzeitmotivation. Es mangelt den Gegnern jedoch an Intelligenz: Statt hinter der Deckung Haken zu schlagen, verharren die Tanks, um anschließend wieder in Eure Schußlinie zu rumpeln. Außerdem agieren die feindliche Panzer nicht im Verband, sondern als Einzelkämpfer – dafür sind alle Gegner überlegt plaziert.

Andere Versionen
PC-Besitzer rumpeln bereits über zerschossene Schlachtfelder, die Saturn-Version von "Shellshock" testeten wir in MAN!AC 6/96 mit ebenfalls 77 % Spielspaß.

Entwickler: Any Channel, USA • Produzenten und Design: Brian Yen & Ross Pflughaupt • Programmierung: B. Yen, R. Pflughaupt, Nate Huang & Irene Pan • Grafik: Jeff Fohl, Kenta Williams, Justin Willow, Jane Summerhauser, B. Yen • Sound: Kenta Williams

PO'ed

PS

Steven Seagal-Fans wissen's längst: Köche sind zu übermenschlichen Rettungsaktionen fähig ("Alarmstufe Rot"). In "PO'ed" geht's noch härter zur Sache: Aliens haben das Raumschiff "Pompous" geentert und bevölkern den 25-Level großen Flieger mit 15 verschiedenen Lebensformen. Ihre Fauna umfaßt den ordinären Pofüßler "Butthead" genauso wie den fliegenden "Incubus": Die Fremdlinge beherschen Fernschüsse oder Nahkampfattacken und erweisen sich als äußerst widerborstig.

Ihr startet mit einer Bratpfanne bewaffnet und kämpft Euch in jedem Abschnitt in der Ego-Perspektive bis zum Teleporter durch. Dabei befindet Ihr Euch in einer komplexen 3D-Umwelt, die mit zahllosen Stockwerken, beweglichen Plattformen und Gängen Orientierungssinn fordert. Höher gelegene Stockwerke erklettert Ihr mit Leitern, faule Spieler mit genügend Petroleum-Sprit werfen den Jetpack an und düsen zum Gegner. Damit der Koch-Ausflug nicht eintönig wird, splattert Ihr später mit maximal zehn verschiedenen Waffen durch's Schiff: Vom "Raspler" über den Bohrer bis zum Schlachtermesser ist für jeden etwas geboten. Wo Ihr auch auftaucht, zerreißt es die grunzenden Organismen in Stücke. Damit Ihr besser auf die Alienattacken reagieren könnt, hat Euer Koch vielfältige Manöver auf der Pfanne: Er beherrscht Doppelsprung- und Drehmanöver. Wer seine Filzpantoffeln überzieht, wetzt gleich doppelt so schnell durch die verzwickten Levels. Auch eine "Descent"-ähnliche dreh- und zoombare 3D-Vektorkarte hat der Koch im Gepäck: Nett, aber zur Orientierung schwer zu gebrauchen. *cb*

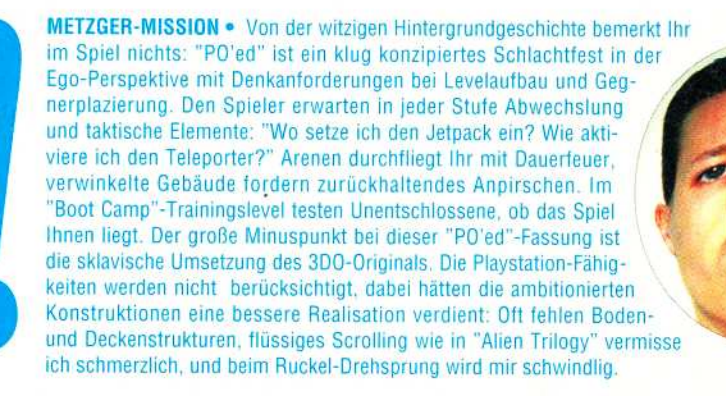
Volltreffer mit der "Raspler"-Waffe: Von getroffenen Aliens bleiben Blutpfützen und Fleischbrocken.

Die fledermausähnlichen "Incubi" sind äußerst flink und damit schwer zu schlachten.



Genug ist genug: Während die Steine heranfliegen, zerreißt's den Werfer in Stücke. Links ein "Butthead".

Der Begriff "PO'ed" ist eine Abkürzung aus dem amerikanischen Slang und steht für "Pissed off". In einer amüsanten Kurzgeschichte wird die Invasion des Schiffs und der Küche beschrieben. Der Text endet mit:"... ich werde nicht aufgeben. Ich habe meine geliebte Bratpfanne zur Verteidigung. Man schaue sich nur mein schönes Soufflé an... zermantscht von einem der Biester. Ich bin nicht mehr wütend. Ich bin PO'ed".



METZGER-MISSION • Von der witzigen Hintergrundgeschichte bemerkt Ihr im Spiel nichts: "PO'ed" ist ein klug konzipiertes Schlachtfest in der Ego-Perspektive mit Denkanforderungen bei Levelaufbau und Gegnerplazierung. Den Spieler erwarten in jeder Stufe Abwechslung und taktische Elemente: "Wo setze ich den Jetpack ein? Wie aktiviere ich den Teleporter?" Arenen durchfliegt Ihr mit Dauerfeuer, verwinkelte Gebäude fordern zurückhaltendes Anpirschen. Im "Boot Camp"-Trainingslevel testen Unentschlossene, ob das Spiel Ihnen liegt. Der große Minuspunkt bei dieser "PO'ed"-Fassung ist die sklavische Umsetzung des 3DO-Originals. Die Playstation-Fähigkeiten werden nicht berücksichtigt, dabei hätten die ambitionierten Konstruktionen eine bessere Realisation verdient: Oft fehlen Boden- und Deckenstrukturen, flüssiges Scrolling wie in "Alien Trilogy" vermisse ich schmerzlich, und beim Ruckel-Drehsprung wird mir schwindlig.



Mit dem Jetpack erkundet Ihr die komplexen Bauten im Flug. Pfützen erinnern Euch an heftige Feuergefechte mit den Eindringlingen.



HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	TIME WARNER
GRAFIK	72 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	67%

Ego-Schlachtepos mit ungewöhnlichen Waffen und komplexer Stockwerk-Architektur. Kocht technisch auf Sparflamme.

Andere Versionen
Die technisch identische 3DO-Originalversion wurde in MAN!AC 2/96 mit 70% Spielspaß bewertet.

Design & Grafik: Cyan, USA • **Programmierung (Playstation):** Visual Sciences, GB

Myst

Die Playstation-Fassung des amerikanischen Edelabenteuers mit der beruhigenden Ambient-Geräuschkulisse ist seit Monaten fertiggestellt, doch erst jetzt zur Auslieferung bereit. Für Europa ließ Sony eine internationale, fünfsprachige Version programmieren: Alle Texte, Inschrifte und Krakel-Notizen wurden ins Deutsche übersetzt, lediglich die stellenweise eingespielten Sprach-Parts erklingen noch in Englisch. Verglichen mit den Versionen für 3DO, Saturn und Jaguar ist die Playstation-Fassung nahezu identisch. Die regelmäßigen Ladepausen (nach jedem Eurer Schritte) sind kurz, die Interlaced-Grafik etwas flackrig. Mit seinen Vorzügen (intelligente, gewaltfreie Story, hübsche Standbild-Grafik, stimmungsvoller Sound und schlaue Rätsel) und Nachteilen (keine Animationen, Null Action und kaum FX) ist "Myst" ein konkurrenzloses Produkt für den geduldigen und nachdenklichen Adventure-Fan. *wi*



Mit deutschen Texten & Interlace-Flackern: Playstation-"Myst"



Andere Versionen
3DO- und Saturn-Umsetzungen wurden in MAN!AC 12/95 getestet, eine Kritik zur Jaguar-CD-Fassung findet Ihr in MAN!AC 4/96.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NFL Quarterback Club

Rundumschlag, letzter Teil: Auch der Saturn bekommt seinen Quarterback-Club. Die wichtigen Lizenzen für Spieler- und Teamnamen sind da, auch ansonsten ist alles vertreten, was die Playstation-Fassung hatte: Saison, Playoffs, Freudschaftsmatches und der Probowl. Das Spiel betrachtet Ihr aus allen erdenklichen Blickwinkeln, QB-Tauschoption und ein außergewöhnlich umfangreiches Playbook stellen auch Profis zufrieden. Technisch solide und spielerisch durchdacht präsentiert sich auch diese Version des QB-Clubs. Neben dem kargen Sound trübt nur ein Manko das Spielvergnügen – die Feldaktionen sind zu schnell. So arten Paßspielzüge und Specialteams in hektisches Durcheinander aus. Multitaps vorausgesetzt, dürft Ihr mit bis zu 12 Mitspielern dem Ei hinterherjagen. Wer sich beim American-Football auskennt, sollte zugreifen – auf dem Saturn gibt's nichts Besseres.



Grafisch gibt's keine Unterschiede zur Playstation-Version

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	73 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	84 %

Alles da: Umfang- und variantenreiches American Football, leider mit etwas überhöhtem Spieltempo.

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung haben wir in MAN!AC 5/96 mit 85% Spielspaß bewertet, die Mega-Drive-Adaption wurde mit 80% ausgezeichnet, das Super-Nintendo-Modul mit 85%.

Entwickler: Codemasters, GB

Sampras Extreme Tennis

Nach den beiden "Sampras Tennis"-Modulen für das Mega Drive ist nun die Playstation am Aufschlag: Statt Sprite-Grafik und beinahe starrer Kamera erwartet Euch jedoch eine 32-Bit-gerechte Aufmachung. Tennisplätze, Zuschauertribünen, Schiedsrichter und die Spieler wurden feinsäuberlich aus Polygonen zusammengeleimt und per Motion-Capture-Technik animiert. Die imaginäre Kamera kann jede irgendwie nützliche Perspektive aufzeigen, der Replay-Modus rückt zweifelhafte Paraden ins rechte Licht.

Spielerisch lehnt sich "Sampras Extreme Tennis" an bewährte Simulations-Konzepte an: Mit dem Steuerkreuz dirigiert Ihr Euren Spieler über den Platz und beeinflußt die Paraden – die vier Feuerknöpfe stehen für Slice, Topspin, Lob & Co. Damit Ihr auch lernt, mit verschiedenen Platzverhältnissen zurechtzukommen, sind acht Rasen-, Sand- und Hartplätze für Euch reserviert. Dort finden nicht nur Freundschaftspartien für ein bis vier Spieler statt: Pete Sampras führt Euch zu acht wichtigen Tennisturnieren rund um den Globus (vom Barcelona Grand Prix über den Kremlin Cup bis zur US Open). Klar, daß die Weltklasse-Gegner nicht fehlen dürfen: Ein paar Dutzend männliche und weibliche Spitzenspieler sind ab Werk anwählbar, findet Ihr trotzdem nicht den passenden Athleten, bastelt Ihr mit der Option "Create a Player" Euren eigenen Filzball-Profi. *oe*

Die Sicht aus der Ego-Perspektive.

Acht verschiedene Plätze stehen zur Anwahl bereit.

Ungewohnt, aber mitunter recht praktisch: Die Von-Oben-Perspektive eignet sich vor allem für Aufschläge.

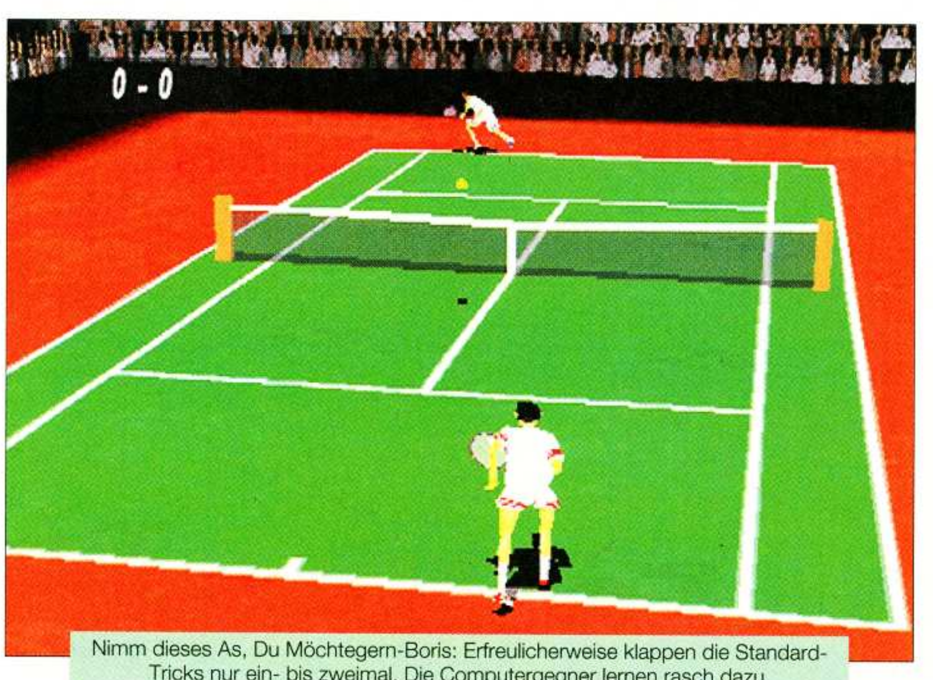
Wechseln die Spieler die Seiten, rotiert die Kamera in einem weiten Bogen um das Spielfeld.

Für stilgerechte Kommentare sorgen Ex-Profi Jim Smash und der englische Tennis-Offizielle Major Duffer: Ca. 500 Dialog-Schnipsel wurden in den BBC-Sportstudios eingespielt und schließlich auf CD gebannt. So erhaltet Ihr für jedes Spiel einen individuellen Kommentar.





VORTEIL • Die Stärken von "Sampras Extreme Tennis" liegen auf der Hand. Mit den zahlreichen Turnieren und Gegnern ist für reichlich Abwechslung gesorgt, das Spiel selbst geht dank durchdachter Steuerung locker von der Hand. Spielt Ihr im Hintergrund, ist der Ball schwer abzuschätzen: Codemasters hat dieses Manko mit einer großzügigen Kollisionsabfrage gelöst, was das Spiel einen Tick unrealistisch macht. Die Computersportler checken dafür das scharfe Linksaußen-As nach dem zweiten Versuch – wer gewinnen will, muß öfters die Taktik wechseln und solche Kniffe für den Notfall bereithalten. Garniert mit der ordentlichen Polygongrafik (nicht spektakulär, aber zweckmäßig), einer mehrsprachigen Punktezählung (je nach Gastland) und den individuellen FMV-Schnipseln ist "Sampras Extreme Tennis" die bislang beste 32-Bit-Tennissimulation.



Nimm dieses As, Du Möchtegern-Boris: Erfreulicherweise klappen die Standard-Tricks nur ein- bis zweimal. Die Computergegner lernen rasch dazu.



HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CODEMASTERS
GRAFIK	69 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	76%

Gute Tennis-Simulation mit akkurater Polygon-Optik, acht Plätzen und Turnier-Modus. Nicht immer ganz realistisch.

Andere Versionen

Auch PC-Spieler erfreuen sich an einer "Sampras Extreme Tennis"-Version, Mega Drive-Besitzer kennen das verwandte "Pete Sampras Tennis '96" (siehe Test in MAN!AC 8/95).

Entwickler: Studio 3 Interactive, GB • **Produzent:** Mike Delves

Waterworld

SN

Die Öko-Freaks haben recht behalten: Infolge globaler Klima-Erhitzung sind die Polarkappen geschmolzen, die Wassermassen haben die Kontinente überflutet und wenige Überlebende auf rostige Blechatolls verbannt. Über die spärlichen Vorräte der friedlichen Atoll-Bewohner macht sich die Smoker-Gang her, lediglich Fischmensch Mariner sagt den Piraten den Kampf an. Doch bis Ihr den grausamen Kapitän Deacon besiegen und die Menschen zum Festland führen dürft, muß Mariner die Smoker-Flotte aufreiben: Ihr manövriert Mariners Render-Boot aus der Vogelperspektive durch versunkene Städte und gefährliche Riffe oder verteidigt die Atolls gegen Sprungschanzenboote, Geschütz-Träger und Propellerflugzeuge. Wer alle Smoker-Schiffe versenkt, schippert zur nächsten 2D-Sequenz: Ihr taucht nach versunkenen Habseligkeiten oder ballert in Jump'n'Shoot-Manier Smoker um. *rb*

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SNES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	58 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	48 %

Langweilige Filmumsetzung in antiker Heimcomputer-Manier: Routiniert präsentiert, spielerisch gehaltlos und altbacken.

Ähnlich glücklos wie das Videospiel ist Kevin Kostners Leinwand-Epos: Das 140 Millionen Dollar teure Endzeit-Spektakel gilt als kostspieligster Film aller Zeiten, spielte allerdings nicht mal die Kosten wieder ein.



Atoll in Sicht! Die Smoker-Motorboote rasen über eine schräge Rampe und segeln in die Wasser-Festung.

RAUCHERHUSTEN • Könnte der Kino-Deacon Oceans Piraten-Sprites sehen, würde ihm die Zigarette im Halse stecken bleiben: Die Smoker schlagen willkürliche Kurse ein und verschwinden vor der nächsten Sprite-Zählung vom Bildschirm. Gegner-Intelligenz oder Angriffsformationen sind Deacons Meute fremd. Trotz sauberer Optik und zünftigem Synthesizer-Soundtrack fällt die Präsentation flach aus: Weder bemühte man sich um Vorlagentreue noch spielerische Innovation. Mehr als Heimcomputer-erprobtes "Kill'em all" wird nicht geboten.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version ist in Vorbereitung.

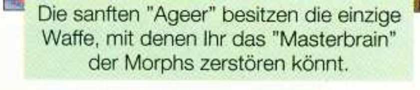
Entwicklung: Delphine Software, Frankreich • **Produzent:** Philippe Chastel • **Design:** Paul Cuisset • **Programmierung:** Sébastien Clement, Guillaume Genty, Claude Levastre • **Grafik:** Thierry Rerreau, Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Grégory Beal, Eric Caron • **Sound:** Raphael Gesqua

Fade To Black



Auf einer erdnahen Raumstation stolpert Ihr plötzlich in eine bedrohliche Übermacht – nichts wie weg von hier!

Das grüne Dreieck erleichtert Euch die Ortung des Angreifers – hilfreich, wenn Ihr plötzlich von hinten attackiert werdet.



Die sanften "Ageer" besitzen die einzige Waffe, mit denen Ihr das "Masterbrain" der Morphs zerstören könnt.



Delphine Software wurde 1988 gegründet und machte sich anfangs mit kniffligen Amiga-Adventures ("Future Wars", "Operation Stealth", "Cruise for a Corpse") einen Namen. Mit dem Action-Adventure "Flashback" beendeten die Franzosen 1993 ihr Amiga-Engagement, vergaben die Rechte für zahllose Umsetzungen (u.a. für PC und 3DO) und entwickelten zwei Jahre lang am Nachfolger "Fade To Black".

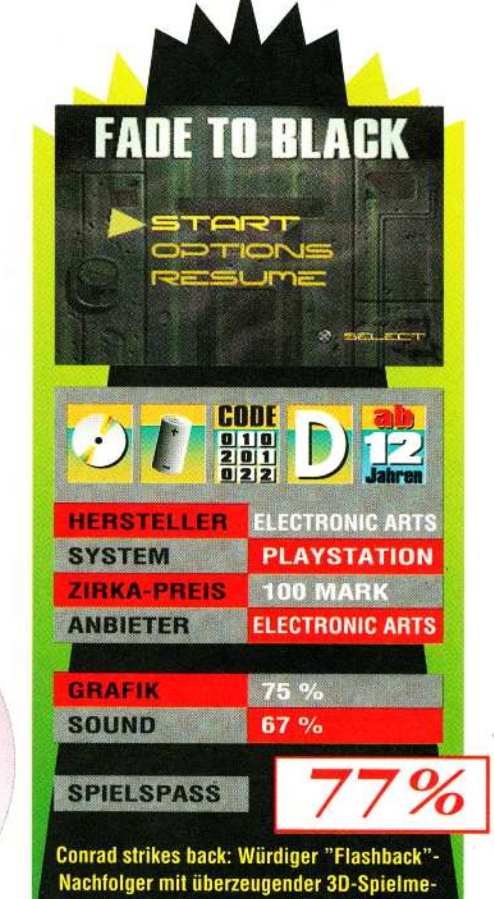
Sternzeit 2190: Nach 50 Jahren Kälteschlaf wird "Flashback"-Held Conrad B. Hart unsanft geweckt. Die "Morphs", mit denen sich der Agent im Vorgängerspiel herumschlug, entdecken sein führerloses Raumschiff und beamen ihn an Bord. Da der Krieg zwischen Morphs und der Menschheit im vollen Gange ist, wird Conrad sofort auf den Gefängnis-Mond "New Alcatraz" verbannt. Zum Glück für die Menschheit gelingt es einem Mithäftling, den Wächter zu überwältigen und Harts Zelle zu öffnen. Jetzt übernehmt Ihr die Kontrolle über Conrad: Anfangs nur mit einer neunschüssigen Pistole ausgerüstet (die Ihr unbegrenzt nachladen könnt), kämpft Ihr Euch zum Hangar, um dem Planeten zu entfliehen. Eine imaginäre Kamera blickt Euch dabei über die Schulter, bei Richtungsänderungen wird die komplette Umgebung um Conrad's Polygon-Körper gedreht – so blickt Ihr immer in Laufrichtung. Trefft Ihr auf Wächter oder fliegende Sicherheitsdronen, legt Ihr zum Schuß an: Die Kamera zoomt flink an Conrad's Kopf heran, mit der Waffe im Anschlag schwenkt Ihr Richtung Angreifer. Ein blinkendes Fadenkreuz zeigt an, daß der nächste Schuß sein Ziel nicht verfehlen wird. Ständig eingeblendet ist eine Skizze der unmittelbaren Umgebung, auf eine zoom- oder drehbare Karte müßt Ihr verzichten.

Um zum jeweiligen Levelausgang zu gelangen, schaltet Ihr nicht nur Morphs und Roboter aus, sondern sammelt auch Schlüssel und aktiviert Aufzüge. Tödliche Bodenplatten oder wandernde Energiefelder verlangen zudem punktgenaues Springen und vorsichtiges Vorgehen. Nach Eurer Flucht von New Alcatraz verbündet Ihr Euch mit den galaktischen Rebellen, um die Morphs endgültig von der Erde zu verscheuchen. In den folgenden Missionen seid Ihr ständig in Funkkontakt mit dem Hauptquartier und knackt auf Raumstationen und in wabernden Morph-Kammern knifflige Rätsel: Ihr entschlüsselt mysteriöse Botschaften der freundlichen Alien-Rasse "Ageer" oder entschärft eine nukleare Zeitbombe. *th*



Jetzt bloß nicht auf den falschen Pfeil treten – hinter dieser Ecke lauert ein tödliches Energiefeld

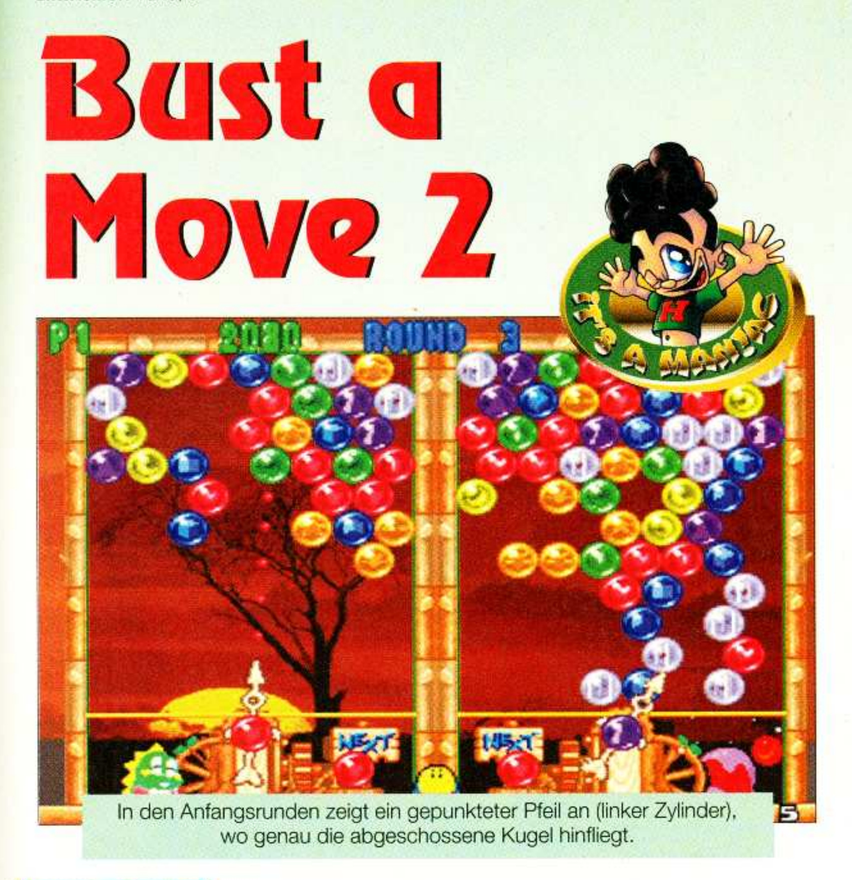
COOLES COMEBACK • "Flashback"-Veteranen müssen umdenken, doch habt Ihr Euch an Conrad's völlige Bewegungsfreiheit gewöhnt, reißt Euch die intuitive Steuerung und die weiche Kameraführung in eine virtuelle Welt: Ihr spurtet elegant durch die Korridore, mit einem dramatischen Zoom nehmt Ihr instinktiv die Umgebung ins Visier und duckt Euch vor heranrauschenden Geschossen. Zusätzliche Farben und Texturen, schmuckes Gouraud-Shading und Echtzeit-Schatten lassen das farbarme und klobige PC-Original ganz schön blaß aussehen – die Konvertierung der beiden grafisch wie spielerisch belanglosen Flugsequenzen hätte sich Delphine jedoch sparen können. Vom Flugmurks abgesehen bleiben zehn spannungsgeladene Action-Missionen, die Euch dank gesalzenem Schwierigkeitsgrad und knackiger Rätsel um die Nachtruhe bringen.



Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erschienen. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Taito, J

Bust a Move 2



In den Anfangsrunden zeigt ein gepunkteter Pfeil an (linker Zylinder), wo genau die abgeschossene Kugel hinfliegt.

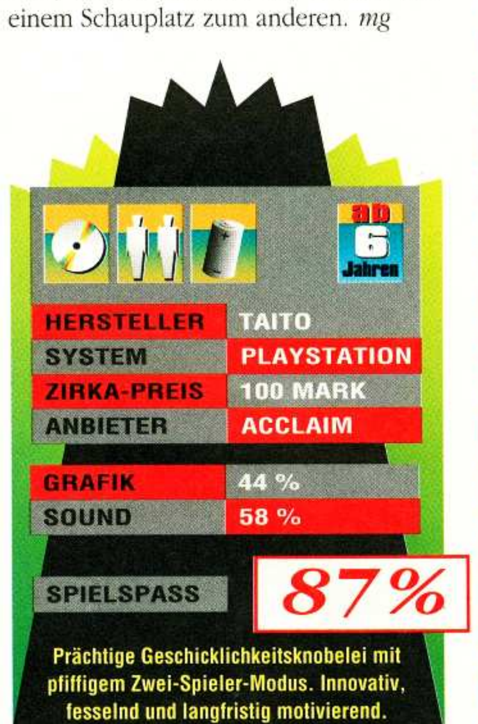
Überraschung: Kaum hatten wir unseren Test des Japan-Imports "Puzzle Bobble 2" in der letzten MAN!AC abgeschlossen, bekannte sich Acclaim zur Deutschland-Veröffentlichung als "Bust a Move 2". Inhaltlich hat sich an der Ein- bis Zwei-Spieler-Knobelei nichts geändert. Die Knuddelwesen Bub und Bob schleudern farbige Kugeln nach oben, wo sie auf eine Ansammlung gleichgesinnter Bälle treffen. Hängen mehr als drei gleichfarbige Kugeln zusammen, lösen sich diese auf. Dieses simple Konzept birgt zahlreiche taktische Finessen, eine Handvoll Extras sorgt für zusätzliche Impulse. Ihr tretet gegen die Zeit an, nehmt einen Computergegner ins Visier oder spielt Euch im Story-angehauchten Solo-Modus von einem Schauplatz zum anderen. *mg*



Gelegentlich sind die Spielfelder bildschirmgroß



IM OSTEN WAS NEUES • Sieht man von den unzähligen "Tetris"- und "Columns"-Verschnitten ab, sahen Tüftler erschreckend oft in die Röhre. Neue Spielkonzepte? Innovative Features? Langzeitmotivation? Fehlanzeige! Mit der Neo-Geo-Knobelei "Puzzle Bobble" überraschte Taito vor einem Jahr die Fangemeinde. Eine tolle Super-Nintendo-Version folgte, jetzt erscheint via Acclaim die Playstation-Neufassung. Auch wenn sich spielerisch nichts Wesentliches geändert hat, überzeugt "Bust a Move 2" auf ganzer Linie. Das Spielkonzept ist ebenso simpel wie faszinierend: Im Lauf der Zeit entdeckt Ihr so viele taktische Finessen wie bei kaum einer anderen Knobelei. "Bust a Move 2" spielt sich so lockerleicht, daß man ihm die taktische Tiefsinnigkeit erst nicht glauben will. Außerdem finden sowohl Solo-Spieler dank Story-Modus als auch Gemeinschafts-Gambler im Duell-Modus ihre Erfüllung. Lediglich ein Multi-Player-Modus und das ein oder andere Extra gehen mir ab. Für mich ist "Bust a Move 2" bislang das Tüftelspiel des Jahres.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	44 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	87%

Prächtige Geschicklichkeitsknobelei mit pfiffigem Zwei-Spieler-Modus. Innovativ, fesselnd und langfristig motivierend.

Andere Versionen
Den Super-Nintendo-Vorgänger haben wir in MAN!AC 6/95 mit 87% Spielspaß, das Neo-Geo-Original in MAN!AC 3/95 mit 85% Spielspaß getestet.

Programmierung: A. Kurkooka, T. Yokota, H. Yamada

Metal Slug

Da geht ordentlich was kaputt: Wo die beiden Elitesöldner hinballern geben selbst Baumstämme auf.


Die "Metal Slug"-Story unterteilt sich in sechs unterschiedliche Missionen. Hier metzelt sich das Söldner-Paar durch eine feindliche Kaserne.

Vor Jahren versuchte sich SNK selbst an einem Horizontal-scrollenden Shooter mit waffenstrotzenden Söldner-Helden. "Cyberlip" erschien 1990 für das Neo-Geo. Die Bazooka-bewährten Mini-Soldaten ballerten sich über eine unwirtliche Planetenoberfläche und durch düstere Tunnels bis zu den schleimigen Obergegnern. Trotz toller Grafik, vieler Extrawaffen und einem Wörterbuch-starken Wortschatz des Kriegsberichterstatters konnte "Cyberlip" nicht voll überzeugen.

NG

Gefangene befreien, Geschützbunker ausheben und Panzer zerdeppern – wer sich auf die Bundeswehr vorbereiten will, ist mit "Metal Slug" bestens bedient. Wieder mal gefährdet ein wahnsinniger Despot den Weltfrieden und hat einen ganzen Trupp Veteranen aus dem NAVY-Altersheim in die Wildnis verschleppt. Ein bis zwei Söldner machen sich auf, die gefesselten Oldies zu befreien und dem bösen Diktator samt seiner Armee eins auszuwischen. Eure Feinde verstecken sich in Gräben, springen aus Hinterhalten und nehmen Euch aus dem Dickicht des Dschungels aufs Korn. Ob mit Machete, Uzi oder Panzerfaust – wer nicht rechtzeitig abdrückt, hat gegen die mordlustigen Söldner keine Chance. Befreit Ihr eine Geisel, kassiert Ihr entweder Punkte oder eine von vier Waffen: Das Maschinengewehr mäht alles nieder, was Euch über den Weg marschiert. Mit dem Flammenwerfer zündet Ihr Strohhütten an, der Raketenwerfer eignet sich für die Panzerabwehr, und als Shotgun bezeichnen die Amerikaner eine alles zerfetzende Schrotflinte. Spielt Ihr zu zweit, entbrennt neben der freundschaftlichen Jagd nach den besten Extras und neuer Munition auch die Suche nach dem Metal Slugs, den fahrbaren Geschützen, in die Ihr steigen könnt. Habt Ihr ein solches Vehikel erobert, haben die Feinde solange nichts zu lachen, bis die Panzerung des Fahrzeugs vor lauter Lenkraketen nachgibt.

Die Automaten-Version erhielten wir von NOVA.



HERSTELLER	NAZCA
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	80 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	75 %

Völlig kompromißloses Ballerspiel ohne Rücksicht auf Verluste. Je mehr Ihr vom Bildschirm fegt, desto besser.

BERSERKER-DUO • Streß mit der Freundin, keine Kohle für das neue Auto oder einfach einen schlechten Tag? "Metal Slug" ist das geeignete Spielzeug, um Eure Aggressionen abzubauen. So wild und erbarmungslos durftet Ihr nur zu seeligen "Nam 1975"-Zeiten auf kleine grüne Soldaten feuern. Aber trotz der heiklen Thematik haben sich die Designer nicht in einer stupiden Knallerei verzettelt: Ob die Gegner versuchen, ihren sinkenden Kahn leerzupumpen oder ein Soldat mit Schneeball auf Euch losgeht – Gags sind keine Mangelware. Trotz massenweiser Projektile, herumfliegenden Trümmern und angreifenden Gegnerscharen wird das Neo-Geo weder besonders langsam, noch das Spielgeschehen unübersichtlich. Selbst im Zwei-Spieler-Modus behaltet Ihr den Überblick – wenn nicht gerade eine bildschirmfüllende Explosion die Sicht versperrt.


Nicht weglaufen: Riesige Endgegner versperren Euch den Weg in den nächsten Level.



Feuer & Asche: Wird Euer Panzer zu oft getroffen, weist eine "Out"-Einblendung auf die baldige Selbstzerstörung hin.


Schnee & Eis: In der Eislandschaft scrollt "Metal Slug" zur Abwechslung von unten nach oben.



Schiffe versenken: Werft Ihr Euren Handgranaten-Vorrat auf den Kahn, saufen die Gegner ab.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.





VERSAND No. CALL: 08025915 91 or FAX

DOWNFORCE VG
Inh:Thomas Kreitner
Miesbacher Str. 27
83714 MIESBACH

SNES/3DO/NEO-CD/PC-CDROM/ SONY PSX/ SEGA SATURN /dt. us. jp.

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION
MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION

Alien Trilogy ev./dt.	99,95 DM
Alien Trilogy us./Son.	89,95 DM
Adidas Power Soccer dt.	98,95 DM
Chronicles of the Sword	98,95 DM
Descent dt.	98,95 DM
Descent jp./Son.	78,95 DM
D dt:	88,95 DM
Die Hard Trilogy us.	119,95 DM
Resident Evil ev.	98,95 DM
Discworld dt.	88,95 DM
Jack is Back dt.	98,95 DM
Krazy Iwan dt.	78,95 DM
Lone Soldier ev.	78,95 DM
Magic Carpet dt.	88,95 DM
Mickey's Wild Adv. dt.	88,95 DM
NBA-live 96 dt.	98,95 DM
Need for Speed kompl. dt.	88,95 DM
Panzer General dt.	88,95 DM
Revolution X dt.	78,95 DM
Ridge Racer Rev. dt.	98,95 DM
Road Rash dt.	98,95 DM
Shellshock kompl. dt.	88,95 DM
Space Hulk dt.	98,95 DM
Syndicate Wars dt.	98,95 DM
Wing Commander 3 dt.	98,95 DM
Tekken 2 jp.	159,95 DM
Tekken dt.	98,95 DM
Zero divide dt.	78,95 DM
Assault Rigs dt.	78,95 DM
F1 Grand Prix dt.	98,95 DM
Gun Law (incl. Hyperblaster) dt.	139,95 DM
Project: Overkill us.	119,95 DM
NHL Face off dt.	98,95 DM
Memo Card (120 Blocks) dt.	88,95 DM
Steering Wheel us.	149,95 DM
Playstation dt.	499,95 DM
Playstation (mit Spiel) dt.	569,95 DM
Steering Wheel (Lenkrad)	159,95 DM

FORTSETZUNG SONY

Return Fire ev.	98,95 DM
Ran Soccer dt.	88,95 DM
Criticom dt./ us. 78,95 DM	88,95 DM
Agile Warrior dt.	88,95 DM
In the Hunt us.	109,95 DM
Extreme Games	78,95 DM
Rise 2 Resurrect. us.	68,95 DM
Destruction Derby dt.	78,95 DM
Warhawk dt.	78,95 DM
Twisted metal dt.	78,95 DM
Ridge Racer dt.	78,95 DM
Total NBA dt	88,95 DM
Cyberia us.	88,95 DM

SEGA SATURN

Alien Trilogy dt.	99,95 DM
Wipeout dt.	99,95 DM
Casper dt.	99,95 DM
Descent dt.	99,95 DM
Panzer Dragoon 2 jp./dt.	79,95 /99,95 DM
Sega Ralley dt.	84,95 DM
Toshinden Remix dt.	99,95 DM
X-Men dt.	89,95 DM
Virtua Fighter 2 dt.	84,95 DM
Sim City 2000 dt.	84,95 DM
Darkstalkers Revenge jp.	119,95 DM
Hang On GP 96 dt.	89,95 DM
Arcade Racer	114,95 DM
Mission Stick	139,95 DM
NOMAD (Handheld) us.	369,95 DM
Sega Saturn	529,95 DM

SONDERPOSTEN AB 19,95 DM
Nintendo 64 jp. ab 21.6.96
Nintendo 64 dt. September
Neuheiten, Importe und komplette Preisliste auf Anfrage!!!

Versand-Hotline & Fax:
02302/51767



0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	DV	79,95
Asterix & Obelix	PV	119,95
Bahamut Lagoon	JP	169,95
Bass Tournament	US	129,95
Big Sky Trooper	DV	119,95
Brainlord	US	69,95
Boogerman	DV	119,95
Brain Lord	US	79,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilisation	US	129,95
Crash Dummies	DV	49,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	119,95
Eye of the Beholder	US	69,95
FIFA Soccer	DV	119,95
Final Fantasy III	US	139,95
Frank Thomas Big Hurt	DV	59,95
Front Mission 2	JP	129,95
Ghoul Patrol	PV	49,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Hagane	DV	59,95
Illusion of Time	DV	109,95
Indiana Jones	DV	49,95
Jungle Strike	DV	99,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Legend of Zelda	DV	89,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia	US	99,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Paint	DV	69,95
Mario RPG	US	139,95
Markos Magic Football	DV	59,95
Mega Man 7	DV	99,95
Mega Man X	DV	99,95
Micro Machines 2	DV	109,95
NBA Give'n'Go	DV	129,95
NBA Live '96	DV	119,95
NHL 96	DV	119,95
Pac in Time	DV	69,95
PGA Tour 96	DV	119,95
Power Rangers Movie	DV	109,95
Power Rangers Fighting	DV	129,95
Prehistorik Man	DV	109,95
Robotrek	US	99,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Shadowrun (dt. Texte)	DV	99,95
Super Adventure Island 2	DV	49,95
Super BC Kid	DV	59,95
Super Bomberman 2	DV	49,95
Super Bomberman 3	DV	109,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Probotector	DV	49,95
Super Punch Out	DV	59,95
Super Putty	DV	49,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Super Turrican 2	DV	99,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95
Swat Cats	US	109,95
Syndicate	DV	49,95
Tetris&Dr. Mario	DV	89,95
Tetris 2	DV	119,95
Theme Park	DV	109,95
Tiny Toons	DV	49,95
Troddlers	US	79,95
Tuff E Nuff	DV	79,95
Turbo Toons	DV	69,95
Utopia	DV	59,95
Unirally	DV	49,95
Urban Strike	DV	59,95
Waterworld	DV	109,95
Wild&Wacky Sports	DV	129,95
Wild Guns	DV	119,95
Wizardry V	US	79,95
Wolverine	DV	49,95
WWF Arcade Game	DV	99,95
Yoshi's Island	DV	109,95
Zombies	DV	49,95
Zoop	DV	69,95

MEGA DRIVE:

Aero the Arcobat	DV	119,95
Animaniacs	DV	99,95
ATP Tour	DV	109,95
Awesome Possum	US	59,95
Bonkes	DV	109,95
Comix Zone	DV	69,95
Daffy Duck	DV	119,95
Demolition Man	DV	99,95
Donald Duck in MMalla.	DV	119,95
Dune 2	DV	49,95
Ecco jr.	US	69,95
Exo Squad	US	59,95
FIFA Soccer 96	DV	109,95
Garfield	DV	119,95
Hurricanes	DV	49,95
Landstalker	DV	59,95
Light Crusader	DV	119,95
Madden 96	DV	109,95
Mario Basler Feverpitch	DV	109,95
Marsupilami	DV	99,95
Mega Man – Wily Wars	DV	39,95
Micro Machines 96	DV	99,95
Mighty Max	DV	49,95
NBA Action 95	DV	109,95
NBA Live 96	DV	109,95
NHL 96	DV	109,95
PGA Golf 96	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	129,95
Power Rangers Movie	DV	99,95
Primal Rage	DV	119,95
Rocket Knight	DV	49,95
Slammasters	DV	39,95
Shadowrun	US	69,95
Soleil	DV	49,95
Sonic Compilation	DV	119,95
Spirou	DV	109,95
Spot goes to Hollywood	DV	109,95
Story of Thor	DV	119,95
Super Skidmarks	DV	99,95
Theme Park	DV	109,95
Vectorman	DV	49,95
WWF Arcade Game	DV	99,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole		499,95
Bug!	DV	99,95
Cyberia (dt. Texte)	US	119,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Darius Gaiden	JP	69,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	89,95
Digital Pinball	DV	99,95
D	DV	89,95
Dead Heat	JP	119,95
Defcon 5	US	119,95
Earthworm Jim 2	US	109,95
F1 Challenge	DV	99,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Galaxy Fight	JP	119,95
Gebockers	JP	119,95
Ghen War	US	109,95
Gradius Deluxe Pack	JP	89,95
Gunbird	JP	129,95
Gungriffon	JP	119,95
Heberekes Popoitto	DV	89,95
Hang On GP 96	DV	99,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	JP	139,95
Iron Storm	US	89,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Lode Runner	JP	119,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	129,95
Mega Man X	JP	89,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Jam T.E.	DV	89,95
NHL All Star Hockey	DV	99,95
Panzer Dragoon	DV	99,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Panzer Dragoon 2	JP	89,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Powerful Baseball	JP	89,95
Rayman	DV	89,95
Robotica	DV	89,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shinobi X	DV	99,95
Side Pocket	JP	89,95
Sim City 2000	DV	99,95
Slam Dunk	JP	69,95
Theme Park	DV	99,95
Thunderhawk 2	DV	99,95
The Horde	US	89,95
Vampire Hunter	JP	129,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Remix	DV	69,95
Virtual Open Tennis	JP	139,95
Virtua Racing	DV	89,95
Wipeout	DV	89,95
Winning Post	US	119,95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
Worms	DV	89,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole		399,95
3D Lemmings	DV	89,95
A-Train (dt. Texte)	US	109,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Air Combat	DV	89,95
Agile Warrior	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alien Trilogy	PV	99,95
All Japan Touring	JP	139,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Assault Rigs	DV	79,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Boxers Road	JP	99,95
Criticom	US	79,95
Cyberia	US	109,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	89,95
Destruction Derby	DV	99,95
Defcon 5	DV	89,95
Descent	US	119,95
Descent	DV	79,95
Discworld	DV	89,95
Extreme Games	DV	89,95
Extreme Pinball	DV	89,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Galaxian 3	JP	139,95
Gex	DV	89,95
Goal Storm	DV	99,95
Ground Stroke	JP	99,95
Heberekes Popoitto	DV	69,95
Hi-Octane	DV	69,95
Hyper Formation Soccer	JP	99,95
Iron Slam (Wrestling)	JP	149,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95
Jupiter Strike	DV	89,95
Kings Field	US	109,95
Lone Soldier	DV	89,95
Magic Carpet	DV	89,95
Metal Jacket	JP	49,95
Mickeys Wild Adventure	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	JP	139,95
Namco Museum Vol. 2	JP	149,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Live 96	DV	89,95
NFL Game Day	DV	94,95
NHL Face Off	DV	94,95
Need for Speed	DV	89,95
Novastorm	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
PGA Tour Golf 96	DV	89,95
Philosoma	DV	89,95
Power Serve (Tennis)	DV	89,95
Primal Rage	US	109,95
Puzzle Bobble	JP	149,95
Ran Soccer	DV	89,95
Rapid Reload	DV	59,95
Rayman	DV	89,95
Resident Evil	US	109,95
Ridge Racer	DV	99,95
Ridge Racer Revolution	JP	139,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Rise of the Robots 2	US	119,95
Sidewinder	JP	139,95
Shellshock	DV	89,95
Starblade Alpha	DV	89,95
Street Fighter Alpha	US	119,95
Shockwave Assault	DV	89,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	JP	159,95
Theme Park	DV	89,95
Toshinden 2	JP	139,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Warhawk	DV	89,95
World Cup Golf	DV	69,95
Williams Arcade Hits	US	109,95
Wing Commander 3	DV	94,95
WipEout	DV	99,95
Worms	DV	89,95
Zero Divide	DV	89,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

32-BIT-ABGRÜNDE

Verschwindende Polygone, zerbeulte Texturen: Mit der 32-Bit-Generation kam eine neue Welle der Bugs und Technik-Schlampereien auf dem Markt. MAN!AC hält Gericht.

Saturnspieler genießen eine schnelle "Hi Octace"-Rally mit relativ guter Fernsicht.

Maximal 40 km/h in einer Nebelsuppe: Die Sony-Umsetzung ist inkompetent.

Seit sich die 32-Bit Konsolen Playstation und Saturn hunderdtausendfach auf dem Markt tummeln, schwärmt jeder von der "Next Generation". Hinter diesem Schlagwort verbirgt sich das Versprechen der Videospielindustrie, die vergangenen 16-Bit-Zeiten in jeder Hinsicht zu übertreffen: Vom Aufbruch in die dritte Dimension, der Schaffung neuer virtueller Welten ist die Rede. Next-Generation-Hardware ist in der Lage, aus zigtausenden Texture-Polygonen eine neue Ära des Videospiels einzuläuten. Dazu erklingen Dolby-Surround-Soundtracks in brillanter Qualität direkt von CD, deren Speicherkapazität Module wie ein Relikt aus dem Mittelalter erscheinen läßt. Die Prozessoren werden als Wunderwerke vermarktet: Wichtige Routinen zur Grafikbearbeitung sind bereits implementiert, und die Verarbeitungsgeschwindigkeit scheint keine Grenzen zu kennen.

Der staunende Interessent wird mit Leistungsdaten überschüttet: Anzahl der Prozessoren, interne Architektur, RAM und Anzahl der darstellbaren Polygone sind nur einige der Verkaufsargumente. Freaks diskutieren sich die Köpfe heiß, welche Maschine die bessere 2D- und 3D Performance liefert.

Die Geräte hingegen können den an sie gestellten Anspruch nur mit geeigneter Software einlösen, und auch den Käufer interessieren mehr die bahnbrechenden neuen Spiele, als die theoretische Chip-Potenz. Jedoch stellt der frischgebackene 32-Bit-Fan schnell fest, daß nur wenige Spiele den Spaß tatsächlich in eine neue Dimensionen treiben. Es kristallisieren sich einige Felder heraus, die den enthusiastischen Spieler zu nerven beginnen: Die Erwartung, für sein Geld ein "Next Generation"-Produkt für höch-

DIE ABRECHNUNG

Seit geraumer Zeit machen kriminelle Vorgänge auf 32-Bit-Software von sich reden. Unschuldige Videospieler, die sich arglos dem technischen Fortschritt ergeben, sind ebenso betroffen wie vorsichtige Käufer, die nur ein einziges Mal auf das Vorführen der bevorzugten Software verzichten. MAN!AC hat Konsequenzen gezogen und die Schuldigen vor den Richterstuhl gezerrt. Die Verhandlung beginnt. Atemlose Stille herrscht im Gerichtssaal, als der Richter dem ersten Beschuldigten die Anklage verliest. Stellvertretend für viele böse Buben hat das MAN!AC-Gericht entschieden, in jeder Kategorie den jeweils offensichtlichsten Kandidaten auf die harten Gerichtsbänke zu setzen. Die nicht explizit aufgeführten Gesetzesverletzer entlastet dies laut Aussage des Gerichts ausdrücklich nicht.



LADEZEITEN



Ladebildchen statt heißer Action: "Extreme Pinball" steht bei uns wegen Zeitdiebstahl vor Gericht.

ANKLAGE Verletzung des Rechts der Spieler, eine angemessene Zeit der vor der



Nebel im "Krzay Ivan"-Sibirien, Gen-Invasion in dunkler Nacht: Die 3D-Konstruktionen werden mit geschickten Tricks verdeckt.

Zoom-Ästhetik in Perfektion: "Alien Trilogy" zeigt stufenlose Aufhellung ohne Clipping.

Express-Baukolonnen in Monaco: Bei Segas "F1-Challenge" arbeiten die schnellsten Maurer seit dem peinlichen "Daytona USA".

ste Ansprüche zu erwerben, wird oft bitter enttäuscht. MAN!AC klärt auf: Welche Schwächen lassen sich klassifizieren? Welche Konsole ist mit bestimmten Peinlichkeiten besonders gesegnet?

TECHNISCHE ABGRÜNDE

Die Umstellung von Cartridge auf CD bedeutet, sich an merkliche Ladezeiten zu gewöhnen – betrachtet die ständigen Pausen als "Preis" für den Speicher-Überfluß. Aus unerfindlichen Gründen muten manche Produkte dem Konsumenten Kaffeepausen von mehr als einer Minute zu, während andere CDs in Sekundenschnelle den Speicher der Konsole füllen. Meistens steht die Playstation schlechter da als der Saturn: Sony-Besitzer müssen sich bis jetzt in der Regel noch länger gedulden ("Street Fighter Alpha"). Doch Titel wie "Rayman" oder "Magic Carpet" zeigen, daß es auch anders geht: Hier sind die Ladezeiten bei beiden Konsolen nahezu identisch. Daß die Zeit auch sinnvoll genutzt werden kann und nicht nur langweiligen "Loading..."-Meldungen eingeblendet werden, zeigt "Alien Trilogy" mit dem Mission-Briefing. Auch "Resident Evil"-Spieler müssen trotz permanentem Laden ebenfalls kein "Loading"-Bild ertragen: Bei Raumwechseln wird eine (simple) Türöffnungsanimation eingespielt, die den Spielfluß nicht behindert. Bei manchen Rennspielen hingegen wird's kritisch: Wer aufgrund von Fahrfehlern oder schlechter Plazierung nochmal starten möchte, wird mit erneutem Laden Kurses genervt

Einblendungs-Evolution:

Während in der 32-Bit-Pionierzeit die abrupten Polygoneinblendungen noch akzeptiert werden mußten, ersinnen Programmierer immer öfter Nebel- und Dunkelheitseffekte, um Objekte fließend im Spielfeld erscheinen zu lassen und den ästhetischen Eindruck zu verbessern.

Konsole verbrachten Zeit auch spielen zu dürfen. (ZEITDIEBSTAHL).

ANGEKLAGT
Stellvertretend für alle Sünder:
EXTREME PINBALL
(PS)

ANKLAGESCHRIFT Aufgrund der massiv überdurchschnittlichen Ladedauer ist der erholsame, befriedigende Genuß von Videospielen beeinträchtigt. Durch intelligentere Datenablage auf CD und bessere Ausnutzung der technischen Voraussetzungen wäre zumindest eine Halbierung dieses Zeitraums möglich gewesen.



Endlich rollt die Kugel: Ordentliche Programmierung hätte dem Kunden Zeit gespart.

VERTEIDIGUNG *Die Einblendung von Zwischenbildern verkürzt das subjektive Empfinden signifikant.* Die Ladedauer ist das Resultat technischer Unzulänglichkeiten der Konsole (Speicherverwaltung). Die dem Ladevorgang folgenden Spielabläufe machen die vergangene Wartezeit mehr als wett.



URTEIL *Der Angeklagte wird im Sinne der Anklage als schuldig angesehen.* Die Argumente der Verteidigung rechtfertigen nicht die unverantwortliche Zeit, die dem Käufer, der rund 100 Mark für das Produkt aufgewendet hat, zugemutet wird. Die Qualitätskontrolle ist somit Ihrer Sorgfaltspflicht nur unzureichend nachgekommen.

MANGELNDER SPIELGEHALT


Läßt dem Spieler keine Wahl: Die Heldin aus "D" macht nur das, was auch die Programmierer wollten.

ANKLAGE *Verletzung des Rechts, einen angemessenen Spielwert für das aufgewendete Vermögen zu erhalten.* (INTERAKTIONS-UNTERSCHLAGUNG).

ANGEKLAGT
Stellvertretend für alle Sünder:
D
(PS, SAT, 3DO)

ANKLAGESCHRIFT Die Wiederholbarkeit des Spielgenusses ist durch vorhersehbare Abläufe, schleppenden Spielfluß und mangelnde Interaktion mit dem Spieler nicht möglich. Die eingesetzte Geldmenge ist für den erhaltenen Spielspaß somit als unzumutbar hoch anzusehen.

VERTEIDIGUNG *Die technische Kompetenz der 32-Bit-Konsolen ermöglicht neue Spielkonzepte. Die vorhandene Innovation des Mandanten rechtfertigt die fehlende Interaktion mit der Spielwelt.* Auch Filmfans begnügen sich mit dem Betrachten animierter Bilder, somit ist hier kein Mangel anzusetzen. Die Menge an Daten ist mit zwei bis drei CDs als durchaus überdurchschnittlich zu betrachten.

URTEIL *Der Angeklagte wird im Sinne der Anklage für schuldig befunden.* Auch neue Konzepte müssen in bezug auf Interaktionsmöglichkeit und Gehalt gewisse Mindestanforderungen erfüllen. Nur ausdrücklich als "Spielfilm" beworbene Titel dürfen auf vielfältige Eingriffsmöglichkeiten verzichten, zudem sie dieses Manko durch überlegene Full-Screen-Bildqualität und eine mindestens 90minütige Spieldauer wieder gutmachen. Beides ist im Fall von "D" nicht gegeben. Darüber hinaus ist die reine Datenmenge für die Beurteilung des Sachverhaltes nicht relevant.

Bei Polygon-Prügeln wie "Zero Divide" verkrümmt sich die Boden-Textur.

Von vorne hui, von nahe pfui. Auch die "Alien"-Grafiker konnten den Verzerrungseffekt nicht völlig eliminieren. Gestört fühlen sich allerdings nur Grafik-Fetischisten.

Verzerrungs verwirrung:
Das teils dramatische Verzerren von Texturen ist eines der optischen Hauptprobleme der neuen Next Generation. Während manche Spiele den Effekt minimieren oder dieser aufgrund rasend schnellen Scrollings kaum auffällt (vor allem in Rennspielen), ruiniert der Effekt bei anderen Produkten den Spielspaß (siehe "Die Abrechnung").

("Destruction Derby", "Need for Speed"). Gerade bei der Gestaltung des Ladevorgangs scheint die Kreativität der Designer noch enormen Nachholbedarf zu haben. Auch die Möglichkeit, Audio-Tracks direkt von CD abzuspielen, hat nach anfänglicher Euphorie ihren Zauber verloren. In vielen Titeln ist der leistungsfähige Soundchip der Konsole zum FX-Lieferanten degradiert. Muß die Konsole nachladen, wird auch der beeindruckende Musikgenuß abrupt beendet. Die Nutzung des Soundchips zur Einspielung von Überbrückungen wäre technisch kein Problem ("Alone in the Dark 2") und würde den ästhetischen Eindruck entscheidend verbessern.

Neue Welten in der Ego-Perspektive erkunden, die Hardware macht's möglich. Doch die virtuelle Umgebung hat sonderbare Macken: Polygone erscheinen aus dem Nichts ("Daytona USA") und verschwinden ohne Grund ("Wipeout"). Texturen zucken beim Vorbeifahren ("Assault Rigs"), verzerren sich bis zur Unkenntlichkeit ("Lone Soldier", "Thunderhawk 2") oder blitzen auf ("Ridge Racer Revolution"). Dabei ist die Problematik vor allem bei der Playstation offensichtlich: Im Gegensatz zum Saturn tauchen obige Bugs hier gehäuft auf. Der gefürchteten Texture-Distortion jedoch entkam generell noch kein 3D-Spiel. Die 3D-Erfahrungen auf den 32-Bittern sind für Grafik-Ästheten eine Gruseltour, denn die Polygonwelten stecken noch voller Bugs. Wir befinden uns erst am Anfang einer Technologie und die Programmierung, die virtuelle Realität für den Hausgebrauch fehlerlos ermöglicht, hat noch viele Erfahrungen zu machen. Aufgabe der Designer muß es sein, offensichtlich unvermeidbare Probleme zu minimieren, damit kein Machwerk vom Schlage "Twisted Metal" entstehen: Hier genügt ein Heranfahren an eine Häuserfassade, um (nachdem die Wand ausgeblendet wurde) einen Blick um die Ecke zu werfen. Der Fairneß halber sei angemerkt, daß uns europäische Distributoren vor Granaten wie "Metal Jacket" oder "Gundam V2.0" bislang verschonten.

Saturn-User sehen sich darüber hinaus mit einem lang überwunden geglaubten Problem konfrontiert: Während selbst Super Nintendo-Besitzer seit Jahren Transparenz-Effekte genießen, nutzen die wenigsten Saturn-Produkte den vorhandenen Modus, da dieser laut Programmierer-Statements schwer zu realisieren ist. Insgesamt jedoch ist der technische Fundus der CD-Konsolen bei richtiger Nutzung ausreichend für ein beeindruckendes Spielerlebnis, das sich nicht vor dem Pentium-PC verstecken muß.

SPIELERISCHE ABGRÜNDE

Überlegene Hardware, keine Spur von deren Gebrauch: Natürlich sind alte Konzepte und bekannte 2D-Spiele auch auf den neuen Konsolen zu Hause ("Namco Museum", "Galactic Attack", "Rayman") und erfreuen sich reger Beliebtheit. Anders liegt der Fall bei Spielen, die die 32-Bit Power nötig hätten, um das versprochene Spielerlebnis einzulösen. Doch Termindruck der Publisher und Inkompetenz der Programmierer sorgen für eine Reihe von Erscheinungen, die auch im Ramschverkauf besser liegenbleiben sollten: In "Revolution X" wird der Begriff "verpixelt" neu definiert, und "Congo" konfrontiert den Spieler mit einer neuen Dimension von Ruckelgrafik. Solchen Perlen gemein ist das konsequente Ignorieren der Hardwarefähigkeiten, welche das Spiel hätte



Ein US-Automat von 1994 wird zum Stolperstein für unerfahrene Programmierer.

MANGELNDE

ANKLAGE Verletzung des Rechts, auf einer 32-Bit Konsole eine Automatenumsetzung in 32-Bit-Qualität zu erhalten und von unförmigen Pixelblöcken verschont zu bleiben. (16-BIT-ANMASSUNG).

ANGEKLAGT
Stellvertretend für alle Sünder:
REVOLUTION X (PS, SAT)

ANKLAGESCHRIFT *Der Käufer erhält eine nicht mit dem Automaten vergleichbare Umsetzung, deren Grafik selbst 16-Bit-Spielen meilenweit hinterherhinkt.* Die Ausnutzung der technischen Voraussetzungen der Konsole ist in geradezu verbre-

Der dritte "City"-Abschnitt beleidigt "Need for Speed"-Gourmets: Die Wolkenkratzer schlackern wie unter der Abrißbirne.

aufwerten können: Der schnelle Release geht dem Qualitätsbewußtsein vor. Die Fließbandumsetzungen von 3DO-Originalen bringen's besonders derb: Meist sind sie spielerisch und technisch schlechter als die Klassiker des 32-Bit Veteranen ("Wing Commander 3", "FIFA Soccer"), selten gleichwertig ("Road Rash"). Die 16-Bit-Zeiten scheinen sich zu wiederholen, wo sich Fluten von unterdurchschnittlichen Produkten über den Markt ergossen. So ist es auch auf dem 32-Bit Markt erforderlich, sich eingehend vor dem Kauf zu informieren und nicht blind auf Herstellerfleiß zu vertrauen.

Neue Möglichkeiten der Realisation von Video- und Computerspielideen werden auch genutzt ("Wing Commander 3", "Daedalus Encounter"). Leider ist Innovation allein ein schlechter Ratgeber, wenn die goldenen Regeln der Spielbarkeit und Motivation nicht beachtet werden. Das einst gefeierte Full-Motion-Video droht dabei des öfteren zum Fluch zu werden: Bei "D" wurde im Render-Rausch das eigentliche Spiel aus den Augen verloren, ebenso in "Creature Shock".

Der Rest vom Ärger-Fest ist altbekannt: Grobe Spielspaßverstöße gibt's zu allen Zeiten, die 32-Bit-Liga macht hier keine Ausnahmen. Nur die Ansprüche sind wie bei jeder neuen Hardwarerunde wieder ein bißchen höher: Auch ein Resultat der (zu) viel versprechenden Hersteller, wenn's dann bei Euch Enttäuschungen gibt. *cb*

Polygonramsch:

Auch die munteren Ausblendungen der Teilbereiche von Polygonobjekten machen den Designern Schwierigkeiten: Wenn Häuserwände verschwinden und Berge Löcher haben, muß Nachsicht geübt werden. Zu hoffen bleibt die baldige Bewältigung dieser Polygon-Naturwunder.



Hier seht Ihr keinen Programmabsturz, sondern einen typischen "Jupiter Strike"-Asteroiden.



Bei "Twisted Metal" geht dem Tester der Hut hoch, schludrige 3D-Engine und heftige Polygon-Ausblendung beleidigen die mächtige Hardware.

HARDWAREAUSNUTZUNG

cherischer Weise unterlassen worden, die Gründe dafür blieben dem geschädigtem Kunden bis heute unbekannt.

VERTEIDIGUNG *Die Verteidigung verzichtet auf ein Plädoyer.*

URTEIL Da die Verteidigung keine Rechtfertigung anführen kann, ist der Tatbestand der mangelnden Nutzung technischer Möglichkeiten der genannten Konsolen erfüllt. Die Absicht, große Lizenzen wür-



Ist das wirklich schon 32-Bit? "Revolution X" nimmt keine Notiz vom technischen Fortschritt.



den die Absatzzahlen auch ohne Qualität garantieren, wird im Protokoll als besonders böswillig festgehalten. Es bleibt zu hoffen, daß die 32-Bit-Käufer versuchten Täuschungen dieser Art nicht erliegen.

POLYGON- UND TEXTURFEHLER



Polygon-Chaos: In "Assault Rigs" spiegeln sich die Technik-Unzulänglichkeiten der Next Generation.

ANKLAGE *Aufgrund der vielfältigen grafischen Fehler, die bei 3D-Spielen den Genuß beeinträchtigen, ist das Recht des Spielers, ein fehlerfreies Softwareprodukt zu erhalten, verletzt. (DIMENSIONS-VERWAHRLOSUNG).*

ANGEKLAGT
Stellvertretend für alle Sünder:
ASSAULT RIGS (PS)

ANKLAGESCHRIFT Der genannte Titel erhebt den Anspruch, eine realistische künstliche Realität zu simulieren, in der sich der Spieler frei bewegen kann. Die auftauchenden Verzerrungen, willkürlichen Kamerazooms und Objektausblendungen laufen jedoch erwiesenen Naturgesetzen zuwider, so z.B. der Unveränderbarkeit metallischer Festkörper in erkaltetem Zustand ohne Anwendung von Zwang. Aus diesem Grund ist das Versprechen der Simulation nicht erfüllt.

VERTEIDIGUNG *Durch die Nutzung von Programmroutinen, sog. "Libraries", ist die Erstellung von Polygonen und Ihre Bearbeitung mit Texturflächen nicht fehlerlos möglich.* Es treten bestimmte störende Effekte der Verzerrung (Distortion), Ein- und Ausblendung (Clipping) sowie bei erhöhter Objektdichte eine Änderung der "Frame-Rate", also der berechneten Bilder pro Sekunde, auf. Es ist nicht im Interesse der Anwender, wegen solch vernachlässigbaren Fehler auf Veröffentlichungen zu verzichten. Die Hardwareausnutzung wird sich aber mit der Verfügbarkeit neuer Routinen sowie steigender Erfahrung verbessern. Anzumerken ist das Vorhandensein dieser Fehler auch auf anderen Hardwareplattformen, so z.B. 3DO oder 32X.

URTEIL *Die Argumente der Verteidigung sind in bezug auf Stichhaltigkeit und Gültigkeit ausnahmslos anzuerkennen. Das Gericht kommt daher zu folgendem Urteil:*

Die Anklage wird unter der Voraussetzung zu erbringender Sorgfalt bei zukünftigen Titeln fallengelassen. Da das 32-Bit Erlebnis zum Großteil aus 3D-Software besteht, wäre ein Verzicht darauf wegen technischer Unzulänglichkeiten fatal. Die Anklage trägt 75% der Gerichtskosten. Das Gericht zieht sich zu einer Runde "Ridge Racer Revolution" zurück, die Sitzung ist geschlossen.





Zwei Helden aus dem selbstgestalteten Rollenspiel von Jochen Isensee



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Jetzt trudeln die Zeichnungen zwar wieder in ordentlichen Stückzahlen ein, dafür sind die meisten Künstler urplötzlich ins Bleistift-Zeitalter zurückgefallen: Zittrige Strichmännchen mit hellen Buntstiften schüchtern ausgemalt, stürmten die Mail-Redaktion. Wo sind die progressiven Künstler geblieben, die mit Airbrush oder gar digitalen Werkzeugen ihre Träume und Alpträume auf Papier oder Bildschirm bringen? Für besonders gelungene Bilder würden wir uns sogar zur Erweiterung der "Mail"-Seite überreden lassen...

Literaturkritik

Alle Features und Reportagen der beiden letzten Ausgaben (MAN!AC 4 und 5/95) waren genial, nur beim "Mario RPG" konntet Ihr Euch mal wieder nicht zurückhalten. Warum druckt Ihr nicht gleich für jede Mario-Neuheit ein 100-Seiten-Sonderheft? Ich hoffe, der normale Test wird kürzer... Meine Bitte: Laßt die Tips-Rubrik so schön kurz wie sie ist! Sorgt dafür, daß die 8-Bit-Rubrik (oder etwas Ähnliches) fester Bestandteil der MAN!AC bleibt. Wie wär's mit einem Report über Literatur zum Thema Computer- und Videospiele. Schon in den 80er Jahren erschienen kuriose Werke wie "Pacman & Co.". In Euren Archiven habt Ihr doch sicherlich einige Bücher, die vorstellenswert wären.

Stefan Kögler, Pinneberg

So viele empfehlenswerte Bücher zum Thema gibt's leider nicht. Ein paar kuriose Enzyklopädien haben wir Euch auf der letzten Mail-Seite genannt, andere suchen selbst wir bis heute vergeblich. Trotzdem finden wir die Idee gut: Wenn Ihr eine komplette Vorstellung aller vernünftigen Computer- und Videospielebücher sehen wollt, schreibt uns und verratet uns die Euch bekannten Titel. Bitte keine Tips-Schwarten von Carsten Borgmeier o.ä.! Die Tage der 8-Bit-Rubrik sind leider gezählt, denn mittlerweile fallen selbst Martin keine Oldie-Konsolen mehr ein. Und der Nachfolger (16-Bit-Replay) ist leider auf zwei Folgen begrenzt...

Ecken & Kanten

Die Grafik von "Turok" für das Nintendo 64 sieht viel eckiger aus als die von "VF 2" oder "Tekken" – ich finde die N64-Optiken nicht so toll und glaube niemals, daß die Konsole sieben bis achtmal schneller ist als eine Playstation. Ich beginne Nintendo zu verachten: Die labern nur 'rum und nix passiert. Ich glaube, daß das Nintendo 64 von allen kommenden Konsolen (Pippin, M2...) die schlechteste sein wird. Wahrscheinlich werde ich mir nach der Playstation ein 3DO M2 kaufen.

Ludger Degen

...dabei nimmt's die 3DO-Company mit ihren Versprechen auch nicht genauer als Nintendo. Vom M2 hat noch kein Mensch eine vernünftige Animation gesehen, obwohl uns von offizieller Seite versichert wurde, daß die Hardware im Herbst 1996 in den Handel kommt. Deinen Groll können wir verstehen, noch solltest Du Nintendo aber nicht aufgeben. Ach ja: Durch CD-Laufwerk und Modem ist ein Apple Pippin vielseitiger als ein Nintendo 64, technisch aber nicht annähernd so leistungsfähig.

Ungeduldig

Bis vor kurzem habe ich mir noch überlegt, ob ich mir ein Nintendo 64 zulegen soll. Doch jetzt kündigt Nintendo eine weitere Verschiebung um zwei Monate an. Meine Freunde behaupten, das wäre ein Marketing-Trick und würde Nintendo noch höhere Erfolgschancen bringen, weil die Nintendo-64-Spannung dadurch ins Unerträgliche steigt. Bei mir hat Nintendo allerdings das Gegenteil erreicht: Ich bin ein sehr ungeduldiger Mensch und werde mir kein Nintendo 64 zulegen, zudem auch der Cartridge-Preis wahrscheinlich sehr hoch sein wird. Warum ist Nintendo nicht einfach auf CD umgestiegen? Ich jedenfalls bleibe bei Playstation und PC. Noch ein paar Fragen:
- Was bedeutet der Begriff "Third Party"
- Warum bekam "Wing Commander 3" für die Playstation einen so kurzen Test?
- Ich kann mir nicht vorstellen wie das Action Replay auf Playstation oder Saturn funktioniert. Wißt Ihr's?

Markus Schale, Dreieich

Der Begriff "Third Party" taucht häufig in Bezug auf Nintendos Lizenzpolitik auf, wird aber auch in anderem Zusammenhang verwendet. Ein Third-Party-Lizenznehmer hat die Erlaubnis erworben, für ein bestimmtes System (z.B. für das Super NES) Spiele zu entwickeln und unter eigenem Namen zu vermarkten. So gut wie alle Videospielhersteller sind also Third-Party-Lizenznehmer eines Hardware-Herstellers. Im Zusammenhang mit dem Nintendo 64 taucht auch der "2nd Party"-Lizenznehmer auf – Spielhersteller wie LucasArts, die in Eigenregie einen Titel entwickeln, aber nicht selbst vermarkten, sondern an Nintendo weiterverkaufen.
Umsetzungen testen wir in der Regel immer in kleinerer Form. Bei "Wing Commander 3" kam erschwerend hinzu, daß es sich um eine verspätete (auf PC war bereits der vierte Teil erhältlich) und schlampige Konvertierung handelte. Wer alles über Story und Spielverlauf von "Wing Commander 3" wissen möchte, schmökert in den Tests zur inhaltlich identischen 3DO-Version.
Das Action-Replay-Modul für den Saturn ermöglicht das Auslagern von Spielständen aus dem internen Speicher, trickst den Länder-Schutz von Import-CDs aus und bietet vorgespeicherte Cheats. Die Playstation-Card enthält dagegen nur Cheats und dient nicht als Adapter. Beide lassen sich mit einem speziellen Kabel an einen PC anschließen, damit Ihr selbst Codes austüfteln könnt.

Sega oder Sony?

Da ich mich zwischen dem Kauf einer Playstation oder eines Saturn entscheiden muß, bitte ich Euch dringend, mir folgende Fragen zu beantworten. Welches Spiel ist in Euren Augen besser (bei Automaten bitte von einer 1:1-Umsetzung ausgehen):
- Virtua Fighter 2 oder Soul Edge?
- Virtua Fighter 3 oder Soul Edge?
- Time Crisis oder Virtua Cop?
- Tekken 2 oder Fighting Vipers?
- Daytona USA oder Need for Speed?
- Manxx TT oder Cyber Cycles?
- Sega Rally oder Dirt Dash?

Die wichtigste Frage: Welcher Konsole gehört software-mäßig die Zukunft?

Philip Sczeponik

Auf Deine "wichtigste Frage" können wir mit einer Entweder-Oder-Aussage nicht dienen: Sowohl Sega als auch Sony setzen momentan alles daran, die besten Automaten- und PC-Spiele, sowie Originalentwicklungen zu konvertieren – nicht nur um sich gegenseitig auszustechen, sondern auch um vor dem Nintendo-64-Erscheinen Vorsprung herauszuholen. Beide Systeme werden in den nächsten 18 Monaten nicht unter Spielemangel leiden. Zu Deiner Aufzählung: Momentan ist "VF2" der Referenz-Prügler in der 32-Bit-Arena und besser als Namcos "Soul Edge". Was wir von "VF 3" bisher sahen, deutet auf einen weiteren Quantensprung hin. Wann und wie gut der dritte "VF"-Automat umgesetzt wird, können wir Dir aber nicht verraten. "Fighting Vipers" kennen wir nur auf dem Automaten; wir glauben kaum, daß der neue Sega-Prügler besser wird als "Tekken 2". "Virtua Cop" und "Time Crisis" ballern sich durch ähnliche Spaßregionen, wobei Namco mit der "In Deckung!"-Option frischen Wind auf das Zielkreuz-Schlachtfeld bringt. Das brachiale "Daytona"-Rennen gefällt uns besser als das brave Playstation-"Need for Speed". Potentielle Umsetzungen der aufgezählten Rally- und Motorrad-Automaten können wir beim besten Willen noch nicht vergleichen.

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Adventure-Fans und Discworld-Zauberlehrlinge jubeln: Psygnosis beendet soeben die Arbeit am Nachfolger zum humoristischen Fantasy-Abenteuer. Im Gegenstatz zum ersten Teil laufen diesmal ausgewachsene Zeichentrickhelden durch die Scheibenwelt. Die neue Story und die aufwendige Grafiktechnik werden wie der erste Teil durch deutsche Sprachausgabe und Texte veredelt.

Das HMD für zuhause wird Realität – zumindest in Japan. Ab Sommer wird Takara die 3D-Helme des englische Marktführers Virtuality für knapp 40.000 Yen (zirka 500 Mark) vermarkten.

Was wurde aus den Shiny-Deserteuren, die David Perry Ende 1995 überraschend verließen? Bekannt war bislang lediglich, daß EWJ-Erfinder Doug Tenaple und eine Handvoll weiterer Entwickler von nun an für die Spielberg-Firma Dreamworks arbeiten wollen. Jetzt wurde die Knetfigurenkomödie "The Neverhood Chronicles" von DreamWorks Interactive vorgestellt: Ein PC-only-Adventure für Kinder "ab 13".

Bub & Bob

Kürzlich stieß ich in der Spielhalle auf einen alten "Bubble Bobble"-Automaten. Die C-64-Fassung gehörte zu meinen Lieblingsspielen, doch die Automatenversion (mit mehr Gegnern und Extras) ist noch viel besser. Jetzt bin ich nach fünf Jahren Abstinenz wieder süchtig nach Bub & Bob und habe mir vorgenommen, das Drachen-Spiel für zuhause zu erwerben. Soll ich versuchen den ganzen Automaten aufzutreiben oder ist eine Abspielkonsole, Platine und Joypads billiger? Welche Automatenkonsole könnt Ihr empfehlen und was kostet sie? Wird "Bubble Bobble Symphony" für die Playstation umgesetzt und hat dieser Automat das gleiche Spielprinzip wie das Original?

Alexander Neumann, Osnabrück

P.S.: Gibt's den Klassiker "Nebulus" für eine Konsole?


Die wichtigsten Informationen zur "Bubble Bobble"-Saga entnimmst Du unserer Hero-Rubrik in MAN!AC 4/95. Dort berichten wir u.a. über das "Symphony"-Update: Gleiches Spielprinzip aber mehr SFX, Extras und verbesserte Grafik. Eine "Bubble Bobble"-Automatenplatine erhältst Du für gut 200 Mark, besser aber Du wartest auf eine 32-Bit-Compilation von Probe/Acclaim, die u.a. das Ur-"Bubble Bobble" enthalten wird. Auch vom 8-Bit-Hit "Nebulus" gibt's eine originalgetreue Konsolen-Version – leider nur für das seltene Atari 7800.


"Punk" aus Megaman 3 (Florian Grenz, Losheim)

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Nights", © Sega
Illustrationen: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN




Mit einem einminütigen Trailer lockte Nintendo in Cannes die Fernsehstationen: Als Opa Kong eines sonnigen Tages vor seine Haustür schaut, macht er eine unerfreuliche Entdeckung.

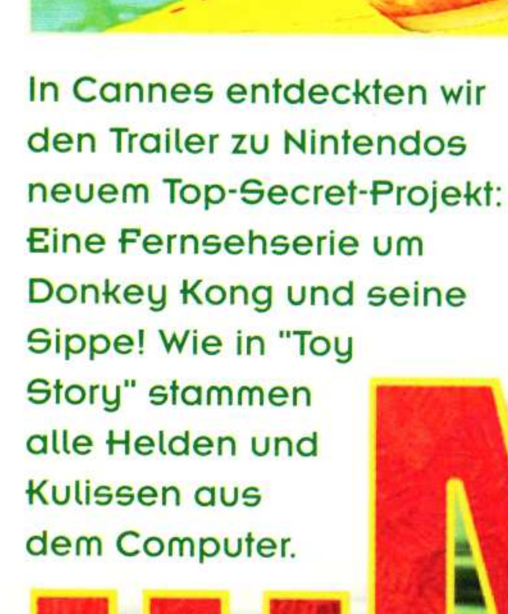





"Donkey Kong Country"-Obermotz K. Rool stattet ihm einen Besuch ab. Der Miesling führt nichts Gutes im Schilde und Opa schreit schallend um Hilfe.




Donkey und Diddy hören den Ruf und stürzen sich – nach kurzer, strategischer Absprache…



…mit fürchterlichem Kriegsgeheul auf ihren Erzgegner. Schon landen die beiden magischen Fässer vor Opas Haus.

Medialab ist einer der innovativsten Medienproduzenten Europas und ein Experte für Computertricks in Film und Fernsehen. 40 Computer- und Grafikspezialisten arbeiten im Medialab-Hauptquartier in Paris an Computer-Filmen und interaktiven Spielshows. Ihr Echtzeit-Motion-Capture-System liegt einer ganzen Familie von virtuellen Mo-



TV-Innovationen von Medialab: Bodytracking-System zur Echtzeit-Animation von virtuellen Schauspielern,…



In Cannes entdeckten wir den Trailer zu Nintendos neuem Top-Secret-Projekt: Eine Fernsehserie um Donkey Kong und seine Sippe! Wie in "Toy Story" stammen alle Helden und Kulissen aus dem Computer.

Auf den Renderwahnsinn folgt die Recycling-Welle: Nachdem die von Rare entwickelten 3D-Modelle von Donkey, Diddy und dem Rest des Affenclans in zwei erfolgreichen Super-Nintendo-Spielen zum Einsatz kamen, überlegte sich Nintendo, was man mit den 3D-Daten als nächstes anstellen könnte. Auf der Festplatte wollte man die aufwendig zum Bildschirmleben erweckten Spielfiguren nicht verstauben lassen, in Werbespots und in Prospekten hatte man die virtuellen Helden bereits verbraten. Mit "Toy Story" kam Nintendo die Erleuchtung: Das Publikum will Computer-generierte Helden! Der Videospielemarktführer verschiffte seine 3D-Modelle kurzerhand von England nach Frankreich, wo die Firma Medialab einige der besten Computergrafiker Europas versammelte. Nintendos Auftrag: Bastelt uns aus den bestehenden 3D-Charakteren eine TV-taugliche




...MIT D

...SERIE...



deratoren zugrunde und wurde bereits für die Produktion von mehreren 3D-Fernsehsendungen verwendet. Medialab ist eine hundertprozentige Tochter des französischen Medienkonzern Canal+, der über Beteiligungen an Fernsehsendern (u.a. premiere) und Produktionsfirmen verfügt und seit Jahren mit digitalem und interaktivem Fernsehen experimentiert.

...TV-Spiel "Pizzarollo": Der Zuschauer steuert einen Pizzaboten.

Trickfilmserie. Auf der TV-Fachmesse in Cannes konnten die Medialab-Grafiker im April erste Ergebnisse zeigen. Ausschnitte aus ihrem gut einminütigen Trailer seht Ihr auf dieser Seite. Insgesamt werden 26 Folgen zu je 25 Minuten in Medialabs SGI-Netzwerk gerendert. Wer in Cannes die deutschen Rechte an "Donkey Kong Country" ersteigerte, ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht bekannt. Sobald wir von einer Ausstrahlung in Deutschland erfahren, werdet Ihr natürlich umgehend informiert. *wi*

K. Rool ist nicht nur böse sondern auch ein fürchterlicher Feigling. Er ergreift panisch die Flucht, doch unter Kongs Sprüngen verschwören sich die Planken des Steges gegen ihn.

Ein kurzer Blick zurück, und K. Rool fällt. Zurück bleibt nur seine Krone und sein verhallender Ruf: "Ich werd mich nie wieder danebenbenehmen!" "Das wollen wir doch nicht hoffen" meint Donkey Kong...



...und Opa erklärt, warum: "Sonst war das schon unser letztes Fernsehabenteuer".

...M AFFEN

REISENDE IM DATENSTROM

Java-Süchtig!

Neben der "Virtual Reality Modeling Language" (VRML, siehe Man!ac 10/95) ist Java der zweite große Zukunftstrend im Internet. Ist VRML dazu geeignet, die wilde Vision vom dreidimensionalen Cyberspace zu nähren, so kommt Java auf den ersten Blick etwas trockener daher. Java ist eine Programmiersprache, ähnlich wie C++. Der damit erzeugte Code wird in eine Web-Seite eingebunden, das Java-Programm läuft dann an Ort und Stelle ab. Das klingt simpel und verrät nur wenig über die gigantischen Möglichkeiten: Denn "Programm" bedeutet im Prinzip alles – von einer kleinen blinkenden Animation über ein simples Online-Videospiel bis hin zu einer kompletten Textverarbeitung.

Mittlerweile hat so gut wie jede Computerfirma die Java-Technologie lizensiert, die meisten WWW-Browser unterstützen Java – neben "Hotjava", dem firmeneigenen Browser des Java-Erfinders Sun zum Beispiel auch Netscape 2.0. Auch die Hardware-Hersteller wachen auf: Der "Internet-PC", ein abgespeckter, Java-tauglicher Computer für reinen Online-Zugriff soll für einen Preis von unter 1000 Mark den heißbegehrten Massenmarkt erreichen.

Ursprünglich sollte die seit 1990 von den Sun-Mitarbeitern James Gosling, Bill Joy & Co entwickelte Programmiersprache TV-Programme interaktiver gestalten. Doch durch die rasante Entwicklung des Internets kristallisierte sich schnell heraus, daß nicht TV, sondern das "Netz" die ideale Plattform für Java-Applikationen (sogenannte "Applets") ist.

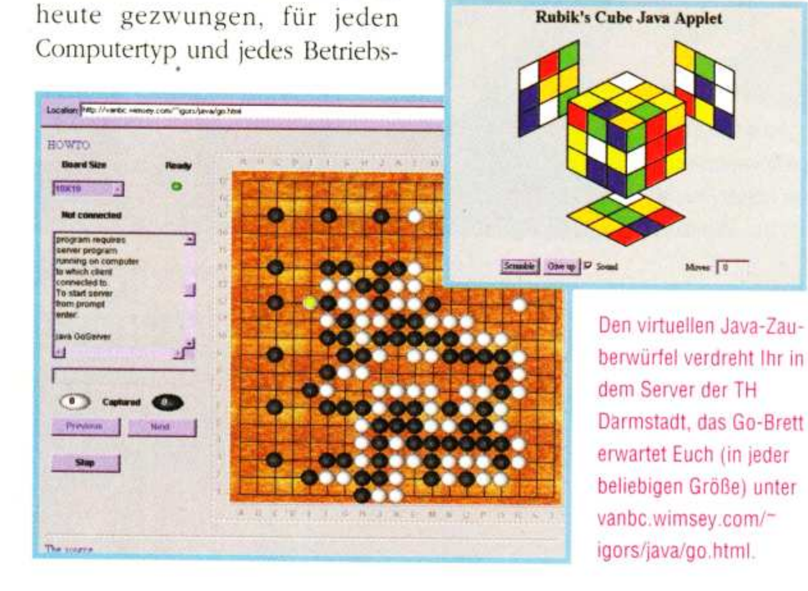
Revolutionär ist, daß Java-Programme auf jedem Rechner und Betriebssystem laufen. Sind die Softwarehersteller bis heute gezwungen, für jeden Computertyp und jedes Betriebssystem mühsam eine eigene Programm-Variante zu erstellen, so reicht in Zukunft eine einzige Java-Version. Die Übersetzung bewerkstelligt ein sogenannter Interpreter, der die Java-Befehle in eine für den jeweiligen Rechner verständliche Sprache übersetzt. Zusätzlich sind Mechanismen eingebaut, die vor Virenbefall oder unerlaubten Zugriff auf Daten schützen. Riesige Applikationen lassen sich in kleine Einheiten aufbrechen. Der Rechner holt sich selbständig die neuesten Module und Teilapplikationen aus dem Netz (sofern er sie nicht schon verfügbar hat), ohne daß der Benutzer umständlich eingreifen muß.



Silicon Graphics macht's vor (links): Mit Java lassen sich komplexe Web-Seiten benutzerfreundlich und anschaulich darstellen. Die SGI-Startseite enthält leuchtende Buttons, Pop-Up-Menüs, Animationen und sogar eine scrollende Leiste (ganz unten). Das Gamelan (oben) ist die Fundgrube für Java-Applets und -Tips.

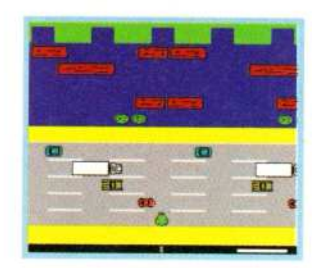
Mittlerweile tummeln sich im Netz die Java-Applets. Da Java eine vollwertige Programmiersprache ist, läßt sich damit quasi jede Anwendung umsetzen. Silicon Graphics zeigt die Zukunft der Homepages unter "www.sgi.com": Der Online-Besucher staunt über eine gelungene Benutzeroberfläche mit winzigen Popup-Menüs, scrollenden und blinkenden Buttons. Die Firma FutureTense (www.futuretense.com) bietet sogar ein komplettes Autorensystem für komfortables Web-Publishing auf einer funktionellen Java-Oberfläche. Die Vergangenheit erlebt man hingegen, wenn man sich nach Spielen umsieht: Klassiker wie "Defender", "Space Invaders" und "Pacman" (www.csd.uu.se/~alexb/) erleben hier eine Wiederauferstehung in Java, aber auch Brettspiele wie Schach und Go. Sucht am besten im offiziellen Java-Applets-Verzeichnis Gamelan (www.gamelan.com) unter der Rubrik "Arts and Entertainment", um die ersten Plattform-unabhängigen Computerspiele anzutesten. Dieser Server ist eine gute Startadresse für alle Java-Fans, denn dort finden sich Hunderte von Applets aus fast allen denkbaren Bereichen.

Java-Adepten holen sich komplette "JDK"-Entwicklungskits kostenlos von Sun's Java-Server (www.javasoft.com). Damit könnt Ihr eigene Java-Applets programmieren, kompilieren und testen. *mk*



Den virtuellen Java-Zauberwürfel verdreht Ihr in dem Server der TH Darmstadt, das Go-Brett erwartet Euch (in jeder beliebigen Größe) unter vanbc.wimsey.com/~igors/java/go.html.





Die zukunftsweisende Java-Technologie verhilft Klassikern zum Online-Revival: "Pac-Man" und "Frogger" als Java-Applet im World Wide Web.







Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

*Achtung: Nur die abgebildeten Ausgaben sind lieferbar!

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **Kreditinstitut:** ____

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Meine Adresse:

Name, Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Datum/1. Unterschrift ____ 2. Unterschrift * ____
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 1/96
☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96



ANIME-SERIE

Giant Robo Episode 3



Skurrile Mechkämpfe zum Dritten: Nachdem das gemeine Weltuntergangs-Syndikat "Big Fire" Paris und unzählige Shizuma-Drives zerstört hat, ist ihr nächstes Ziel Shanghai. Dort befindet sich die letzte Ölraffinerie der Erde und gleichzeitig die einzige alternative Energiequelle. Auch die "Experts of Justice" sind sich der Bedrohung bewußt und starten mit dem nuklear betriebenen Giant Robo Richtung China - Werden sie "Big Fire" aufhalten können? Wie seine Vorgänger ist Giant Robo 3 ein Action-geladener, aber gewöhnungsbedürftiger Mechstreifen; wer die Serie nicht kennt, sollte eine frühere Episode probegucken. oe

ANIME

Riding Bean

Animefans der ersten MAN!AC-Stunde erinnern sich: In Ausgabe 4/94 stellten wir Euch "Riding Bean" als 46 minütiges Importvideo vor. Zwei Jahre später hat sich das deutsche Label OVA-Films die Rechte am Road-Anime gesichert und präsentiert Euch eine untertitelte, aber ungeschnittene Version.

Der gepanzerte Porsche ist sein Leben, waghalsige Verfolgungsjagden sein Beruf: Bean Bandit, der gefürchtetste Kurier von Chicago, kennt nur ein Gesetz – das Recht des Stärkeren! Im Mittelpunkt seines aktuellen Auftrags steht das Mädchen Chelsea. Bean muß die Elfjährige für 50000 Dollar unversehrt zu ihrem schwerreichen Vater Morris Grey alias Georg Grimwood befördern – Cash gibt's nur gegen termingerechte Lieferung. Daß die Kleine entführt wurde und er geradewegs in eine Falle rauscht, weiß der furchtlose Roadbuster zunächst nicht. Erst als Inspektor Percy im tiefergelegten BMW zur rabiaten Verfolgungsjagd antritt, unzählige Polizeiwagen die Straßen versperren und die Kidnapper Bean ins Visier nehmen, macht sich der Gaspedalheld Gedanken um seine eigene Sicherheit und um die versprochenen Mäuse. Mit "Riding Bean" hat sich OAV-Films einen Anime-Hit über den Teich gezogen: Obwohl Bean Bandit immerhin schon sieben Jahre auf dem Buckel hat, kann sich der rote Raser technisch wie inhaltlich mit aktuellen Produktionen messen. Actionfans bewundern die leuchtenden Farbspielereien, blutroten Schießereien und scheppernden Verfolgungsjagden ohne Tempolimit. Nachdenkliche Zeitgenossen werden mit einer verzwickten Story konfrontiert, die Euch bis zum Schluß auf die letzten Puzzlestückchen warten läßt. Auch die deutschen Untertitel wurden sauber übersetzt - die Straßenslang-Wortwahl paßt zum ungenierten Gesetzlosenambiente. Für Splatterfans und Deutschfanatiker rentiert sich die Anschaffung der neun Minuten längeren Version – man will ja schließlich nichts verpassen. Der limitierten Erstauflage von 2500 Stück liegt übrigens ein "Riding Bean"-Pin für Weste oder Wanderhut bei. *oe*

Nach dem Anschlag auf seine Wohnung (oben) kennt Bean Bandit keine Gnade mehr (rechts oben): Furchtlos stellt er sich allen Feinden in den Straßenschluchten von Chicago (rechts).



OVA Films/ACOG, 55 Minuten, japanisch mit deutschen Untertiteln, ab 16 Jahren.



Von allen gejagt: Bean Bandit ist auf der Flucht vor dem hysterischen Inspektor Percy und den gemeinen Kidnappern.

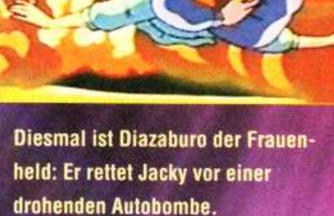


COMIC

Gunsmith Cats

Nach einer Schwemme mittelmäßiger SF- und Fantasy-Mangas liefert Kenichi Sonada mit seinem 126 Seiten starken S/W-Werk "Gunsmith Cats" (Feest Comics) hochkarätigen Nachschub für alle Action-Fans: Waffen-Freak Rally Vincent und Sprengstoffpyromanin Minnie-May führen eine Waffenschmiede. Ihren Notgroschen verdienen sich die beiden Manga-Pussis mit Prämienjagd. Profi-Schütze Rally erledigt mit professioneller Fall-Analyse die Hauptarbeit, die quirlige May bringt ihre ruhigere Partnerin mit exzessiven Sprengstofforgien und vorlautem Mundwerk mehr als einmal in vertrackte Situationen. Kenichi erzählt mit flotter Feder und präzisem Strich, sogar die heikelsten Gefechte sind übersichtlich und spannend angeordnet. Mit einer würzigen Prise Nippon-Slapstick und dezenter Gewaltdarstellung die lohnendste Übersetzung seit langem. rb





Diesmal ist Diazaburo der Frauenheld: Er rettet Jacky vor einer drohenden Autobombe.

ANIME-SERIE

Mad Bull 34 Teil 3

Für Sleepy und Diazaburo, die härtesten und rücksichtslosesten Straßencops von New York gibt´s den Begriff "Urlaub" nur im Fremdwörterbuch. Kaum haben die beiden das 34sten Revier vom finsteren Rollstuhlkiller befreit, droht ein neuer Unterweltboß mit Hinterlist und Schandtat. Sensationsreporterin Jacky steht im Fadenkreuz der hiesigen Mafia, die mit aller Gewalt die lästige Schnüfflerin unter



Ob unter Beschuß bei 200 km/h oder von Killern umzingelt, auf dem Rücksitz von Beans Porsche ist Carrie sicher.

Bürgermeister und Sittenstrolch: Sir Rottenheim hat sich auf die Mörder-Vermittlung spezialisiert.

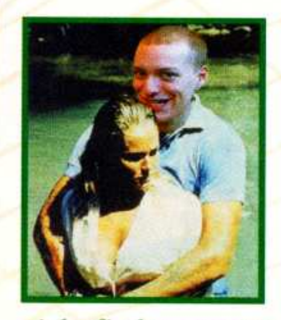
die Erde befördern will. Als Jacky in einem Moment des Journalistengrößenwahns den Bürgermeisterkandidaten Sir Rottheim öffentlich des Mordes anklagt, reißt dem Unterweltboß der Geduldsfaden: Diazaburo, Sleepy und Jacky werden in den actiongeladenen 50 Minuten von vernarbten Killern, weiblichen Söldnern und blindwütigen Kamikazekommandos angegriffen, Autobomben und motorisierte Kettensägenschwinger bedrohen die Slum-Helden selbst während der Fahrt. Doch das Mad Bull-Duo kennt wie in den letzten zwei Teilen weder Furcht noch Gnade: Mit Pumpgun und Polizeirevolver bewaffnet, ballern sich Sleepy und Diazaburo bis zum Kopf der berüchtigten Mörderbande vor.

Die vorletzte Episode aus dem Berufsleben des NYPD setzt zwar die konsequente Linie des "Sex, Gewalt & gute Laune"-Prinzips fort, der Schwerpunkt liegt jedoch diesmal nicht auf den gelegentlichen Ulkeinlagen und erotisch angehauchten Sexszenen. Diesmal bekommt der gewaltsüchtige Animefan satte wie blutige Ballereien und beinharte Schlägereien serviert. Blutige Slow Motion und Kamerafahrten im pfeifenden Fahrtwind statt endlosem Palaver – wie die Vorgänger ein eigenständiges Geballere für oberflächliche Videoabende. *oe*

Manga/ACOG, 50 Minuten, englisch, ab 18 Jahren.

Nachdem sich Sleepy der verlockenden Söldnerinnen und explosiven Motorradrocker entledigt hat, bleibt ihm nur noch eine Kissenschlacht mit Jacky (unten).

SECOND HAND ZONE



Die kargen Sommermonate brechen an und unsere Kleinanzeigen schrumpfen kurzfristig auf eine Doppelseite zusammen. Dafür stapeln sich bei uns die Reklamationen: Da die nächste Second Hand-Zone fertig ist, noch bevor Ihr diese Zeilen lest, rutschen einige Eurer Anzeigen notgedrungen in die nächste MAN!AC. Solltet Ihr Eure Anzeige diesmal nicht finden, wartet noch einen Monat, bevor Ihr Briefbomben und wüste Beschimpfungen nach Mering schickt.
Sonnige Grüße aus dem Spießerparadies Ibiza, Euer Olli.

SUCHE:

NINTENDO

Super Nintendo & Game Boy-Spiele (alt und neu) nur in org. Verpackung. Tel./Fax 02331/688645

Sammlungen + Konsolen + Neuheiten für SNES, GB, Saturn, MD, usw. Suche auch Sony PSX mit Spielen. Tel. 0641/970436

SEGA

Saturn: Myst, Beach Golf, Parodius, D. Pinball, P. Dragoon je 65 DM. V. Fighter, 45 DM. Für Sony Fifa, Loaded, E. Unknown, Interceptor, D. Derby je 65 DM. **Atari Lynx2** 150 DM, **VCS 2600-Spiele** & Verp. Anleitung etc. Tel. 030/6258637

Saturn-Konsole: Tel. 02564/31046 (Thomas)

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, Playstation & SNES**. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole. Habe Magic Carpet, Wing Commander, Street Fighter u.a. Tel. 04774/1789

Kaufe/tausche **Saturn & Jaguar-Spiele**. Habe Sega Rally, Street Fighter Movie und Robotica. Suche Virtua Cop & Syndicate. Alexander Ax, Zu den Dinkeln 1, 58802 Balve. Tel. 02375/3595

Jemanden, der **Saturn-Spiele** verkauft oder tauscht. Verkaufe auch Game Boy mit viel Zubehör und 18 Spielen für 300-400 DM. Suche auch andere Konsolen (z.B. Neo Geo-CD usw.). Tel. 05503/1893

PLAYSTATION

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, Playstation & SNES**. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole. Habe Magic Carpet, Wing Commander, Street Fighter u.a. Tel. 04774/1789

Spielsammlungen & Konsolen, z.B. Sony PSX, GB, MD, SNES usw. Suche auch Neuheiten für alle Systeme. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Sony PSX + Spiele. Suche auch Games + Geräte + Neuheiten für SNES, Saturn, MD, GB, usw. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970436 (Monika)

Games für PSX (Pal, us & jp), z.B. Worms, Lem. 3D, Sidewinder, Mag. Carp., Wing Com.3, SS 2000, usw. Tausche/verkaufe auch. Bitte alles anbieten unter: Tel. 07022/969219 (Fax 969216)

PSX-Besitzer, die Lust haben, mit mir zusammen einen Fanclub auf die Beine zu stellen oder Erfahrungen auszutauschen. Bitte schreibt mir: Stefan Forkel, Am Weinberg 1, 96242 Sonnenfeld-2.

Playstation für 400 DM, Spielesammlungen für PS oder Saturn. Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

Tauschpartner für PSX (Pal). Habe Wipeout, Rayman, Toshinden, Novastorm, NBA Jam, D. Derby. Suche u.a. Warhawk, Worms, Krazy Ivan. Ruf an: Tel. 036608/92316

Tausche gegen SNES + 5-9 Spiele. Habe z.B. NBA Live 95, Super Metroid, Fifa Int. Soccer 95, Donkey Kong usw. Biete auch SGB mit Spielen. Tel. 02041/689183 (Samy)

(Gebrauchte) **Pal-Playstation** mit Pad und Spiel für 350 DM. Verkaufe auch NBA Jam TE für 40 DM. Dominik Simon, Germaniastr. 72a, 46236 Bottrop

Tausche PSX-Spiele, z.B. Loaded, Theme Park, Fifa Soccer 96 u.a. Suche WC3, Road Rash, Need for Speed, Total NBA 96, Thunderhawk2, R.Racer Rev., Resident Evil, Alien Trilogy (nur Pal). Tel. 02351/54300

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Zubehör** für Playstation! Tausche am liebsten und suche Neuheiten! Nehme und habe us + jp + Pal. Bevorzugt Renn- & Prügelspiele, wer ein Fax hat, faxt! 100% seriös! Tel. 06103/28739!!!

EXOTEN

Neo Geo CD incl. 2 Pads und den Spielen Art of Fighting2, Samurai S.2 und Windjammers. Tausche dagegen mein SNES mit Pad und NBA Jam, Adapter und einigen Prügelspielen. Tel. 05373/61508 (Österreich)

Suche & tausche **Neo Geo CD-Spiele**. Habe Art of Fighting2, Last Resort. Suche z.B. Samurai Showdown3, Windjammers, Robo Army und Pulstar. Tel. 02737/3467 (Kaufe auch!!!)

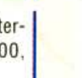
OLDIES

Spiele für Atari 2600, 7800 & NES (gern Importspiele mit Adapter). Auch Tausch möglich. Tel. 08807/91996



Vectrex-Spiele, Coleco-Spiele & Zubehör! Alles anbieten! Hat jemand alte Prospekte oder Ahnung, wie viele Spiele es für dieses System gibt? Bitte melden! Tel. 0203/339667 (Marc)

Module für Colecovision, Intellivision, Interton, Vectrex, Philips, Atari 2600, 5200, 7800. Tel. 06131/331330



In Sachen Colecovision bist Du bei MAN!AC an der richtigen Adresse: Die beliebte Oldie-Konsole erschien 1982, Spiele wurden bis zum Video-spiel-Crash 1984 entwickelt. Für das Colecovision erschienen ca. 160 Spiele. Listen findest Du im Internet und auf Mailboxen. Wer mehr Informationen benötigt, schlägt in MAN!AC 4/95 nach und schmökert sich durch unser Colecovision-"8-Bit Replay".

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche **alle möglichen Systeme** (ab 16 Bit). Spiele, Systeme oder ganze Sammlungen, alle Tauschkombinationen möglich! Zahle gut, Postweg 100% seriös. Tel. 0172/8588721 (Ruf an ab 17 Uhr)

Verkaufe, kaufe & tausche **Videospiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Suche auch ganze Sammlungen! Tel. 089/1403732

PSX, Saturn, Jag., 3DO, NG Konsolen & Spiele. Verkaufe und tausche auch. Suche AvP (Jag). Liste (mit Rückporto) an und bei Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262

Tausche & verkaufe Spiele für PSX, Saturn, 3DO, Mega Drive, MCD, SNES, Game Gear & Jaguar. Verkaufe 3DO FZ1-RGB umgebaut mit 3 Spielen für 500 DM, Super Scopeus mit 6 Spielen (SNES) für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

VERKAUFE:

NINTENDO

Streetracer (SNES) mit 6-Spieler-Adapter oder tausche gegen Stunt Race FX. Tel. 03933/802036 (ab 16 Uhr, Mario)

70 SNES-Spiele: Ultima, Romance 3+4, Might & Magic, Mechwarrior 3050, Weapon Lord, Hintbooks usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

SNES + 2 Pads + Adapter + Action Replay MK2 sowie 11 Spiele (z.B. Secret of Mana, NBA Jam TE, International Sup. Soccer usw.) für 750 DM (NP 1700 DM). Tel. 02362/43807 (ab nachmittags)



NES + NES-Advatage + 2 Pads + 17 Spiele (u.a. Kirby's Adventure, Punch Out!, North & South) für 520 DM. Spiele auch einzeln, auch SNES-Games! Liste anfordern bei Tel. 0911/757316 (Robert)

SNES mit 17 Spielen (Syndicate, IS Soccer, Bomberman etc.) + Pad + Action Replay2 für 500 DM. Auch Einzelverkauf, Anfragen erwünscht. Tel. 030/6510703

SNES mit 20 Spiele: 60 DM pro Spiel, 100 DM für SNES + Pad. Tel. 0228/374919

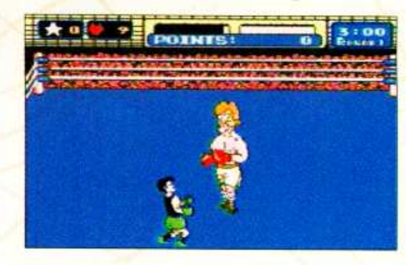
SNES-Doppelpack: International Superstar Soccer Deluxe + Star Trek, Next Generation für den Toppreis von 60 DM + Versand! Tel. 05021/62305

SNES + 2 Pads + 5 Spiele: DKC, NBA Jam TE, Alien3, Batman Returns & Prügelspiel mit Cheats & Codes für 480 DM. Tel. 035823/86453 (Christof)

SNES + 4 Spiele (EWJ, True L., Art of Fighting, WWF RR) VHB 250 DM + NN. **Atari XE + Tastatur & 2 Spiele** (Missle Command, Dug Hunt + def. Pistole) alles in org. Verpackung, Preis VHS. **A500** + viel Zubehör & ca. 50 Spiele (Civ., Legend of Kyrandia usw.). Tel. 06124/3952



Wer nach NES-Klassikern wie dem hervorragenden "Punch Out!" (Bild) sucht, wird mit hohen Preisschwankungen konfrontiert: Während VCS-Module ab fünf Mark in Euren Besitz übergeben, verlangen NES-Anbieter oft Horrorpreise für Ihre Module. Da Ihr neue NES-Spiele im Ausverkauf für 20 bis 25 DM ersteht, ist je nach Zustand, beiliegender Orginalverpackung und Anleitung ein Preis von zehn bis maximal 20 Mark für ein gebrauchtes Spiel angemessen. Ausnahmen bilden rare Importspiele, für die Ihr einen Adapter oder eine Import-Konsole benötigt.



SEGA

Mega Drive + 2 Pads + 10 Spielen: Haunting, Pitfall, Shaq Fu, Shining in the Darkness, Mega Games1, Asterix2, Sonic1, Taz Mania2, Mega Man - The Wily Wars für 450 DM. Tel. 0471/45316 (20 Uhr)

Österreich: MD + 2 Pads + 10 Module z.B. Sonic & Knuckles, Flink usw. für 3999 ÖS (nur zusammen). Tel. 03328/2591

Saturn: Daytona USA, P.Dragoon, Sega Rally, VF2, Clockwork2, F1 Challange für je 45-55 DM. Tel. 06026/1304

MD-Spiele: Dune2 50 DM, Zero Toler. 45 DM, Mega Turrican 35 DM, Starwing (SNES) 30 DM, E. Jim. (SNES) 40 DM. Auch Tausch gegen Jurassic Park (SNES), S. Pinball, U.Strike, S. Force1, SSF2 oder R. Racing (SNES). Tel. 0421/667453

60 MD-Spiele, z.B. Phantasy Star, Earthworm Jim, Military Commander usw. Tel. 04529/624

Löse meine **MD-Spielesammlung** auf. Habe viele Toptitel schon ab 20 DM! Suche Saturn & PSX-Konsolen und Games. Tausche auch, Liste gegen Rückporto bei Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262

Verkaufe/tausche: Jungle Strike, Aladdin, Shinobi, Rise of the Robots. Suche Sega CD-Player und Shining Force CD, Lunar 1-2, Phantasy Star 4, Light Crusader & Shadowrun. Tel. 03831/29077 (18 Uhr, Marcel)

Saturn: Magic Carpet + F1 je 75 DM. Sega Rally, Wing Arms, Thunderhawk2, Cyberspeedway je 70 DM. Lenkrad 90 DM oder komplett 499 DM (NP ca. 750 DM). Tel. 08654/64466 (nach 18 Uhr 64900)

200 MD + 30 MCD-Spiele! 15 Saturn Spiele! 10 3DO-Spiele! 6-Button-Pads (MD) ua.! Suche dringend PSX, Saturn, Multimega, MD1, MCD1+2 & SNES-Konsolen und auch verschiedene Spiele! Tel./Fax 02421/770061 (bis 22 Uhr)

11 MD-Supergames im Pack: Dynamite Headdy, Fifa Soccer, Rocketknight, Cool Spot, Sonic 1-2, Sonic-Spinball, Wold of Illusion, Turtles, Shinobi und Eternal Champions zusammen zum Superpreis von 300 DM!!! Versand per NN. Tel. 0671/72191 (Thomas)

SECOND HAND ZONE

Verkaufe/tausche **Hard- & Software für Sega Saturn** (evtl. auch Kauf möglich). Suche Spieleneuheiten. Tel. 07131/484680 (Mo-Fr 17-21 Uhr)

Mega Drive incl. 9 Games (Afterburner2, PGA Tour Golf, Sonic1, EA Hockey, Alien Storm etc.) + 2 Pads + Spezialpad für 350 DM. Tel. 05108/2625 (Marcel, ab 15 Uhr)

Mega Drive: Two Crude Dudes, Worldcup 90, Castle of Illusion, James Pond2, Streets of Rage, Eternal Champions, Ottifants. Mega CD: Rage in the Cage. Alles deutsch, Preis auf Anfrage. Tel. 0228/856651

MD + 2 Pads + 12 Spiele (Probotector, Gunstar Heroes, Sonic Spinball, u.a.) für 530 DM. Verkaufe 11 SNES-Spiele (Samurai Spirits, Yoshi`s Island, Populous, Plok) für 550 DM. Tel. 05281/17471 (ab 19 Uhr, Marcel)

MD2 + MCD2 + 6-Button-Pad + Scartanschluß + 16 Spiele (SF2, Sonic & Knuckles, Sonic CD, Formula 1, etc.) für 650 DM. Tel. 07623/2934

Saturn-Spiele: Panzer Dragoon, C.Knight2, Digital Pinball, Golden Axe Duel, Daytona, Bug je 60 DM. Shinobi, F1 Live, Virtua Fighter je 50 DM. Konsole 450 DM. Lenkrad 75 DM. Tel. 02156/77827 Call now!!!

Super Angebot: MD + viel Zubehör und 24 Spielen (Sonic1-4, SSF2, NBA Jam) nur 350 DM VB zzgl. Verpackung & NN. Tel. 02226/15295 (Hannes)



Saturn-Spiele: **Fist of the North Star** jp & **Toshinden** jp, Preise Verhandlungssache. Tel. 02421/13163 (evtl. Anrufb.)

3 MD-Spiele, 6 MCD Spiele (ca. 20 DM) sowie Sega 32X + Virtua Fighter + Space Harrier für 150 DM. Auch Tausch möglich! Ruft an: Tel. 03681/62584 (Tiemo)

Game Gear + 8 Spiele + Lupe + 2 Battery Packs + TV-Tuner + Netzteil + Tasche + Spiele (Sonic11-2, Shinobi, Olympic Gold, Mickey Mouse, Donald Duck, Prince of Persia, Wonderboy) ca. 350 DM. Tel. 035756/12755 (Julia)



Animekino mit Schlaganwahl: Das undurchschaubare Spielprinzip von "Hokuto No Ken" (Fist of the North Star) ließ uns von einem Test absehen. Die Mischung aus ellenlangen Animationen und kompliziertem Menü-Kampf ist für Fans der Serie aber sicherlich hochinteressant.

Strategieepos **Advanced Military Commander** (dt. Anl.) + **Mega Drive** (jp, orgin. verpackt) + Pad nur komplett 270 DM. Tel. 03931/415775 (ab 18 Uhr, Ronny)

PLAYSTATION

PSX (2 Mon. alt mit Garantie) + 2 Pads + 5 Games (Tekken, Loaded, Wrestlemania, Novastorm, Bat), alles dt. Versionen für 900 DM. Tel. 0421/6098849 (17-22 Uhr, Erkan)

PSX (dt) + Pad + M-Card + Demo1 + Tekken + Wipeout + Ridge Racer + Raiden Projekt für 710 DM. Tel. 04961/73051 (ab 15 Uhr, Daniel)

Ridge Racer, Tekken, Toshinden, NBA Jam, Destruction Derby je 50-70 DM. Suche Ridge Racer Revolution & Toshinden2. Tel. 09837/1224 (Marco)

Thunderhawk2, Battle Arena Toshinden & Destruction Derby je 50 DM oder zusammen 140 DM. Suche Tekken & Panzer General, zahle bis 50 DM. Tel. 06027/9109 (ab 19 Uhr, Marc)

PSX: Novastorm 50 DM, Wipeout 60 DM. Saturn: Digital Pinball (jp) 50 DM, Clockwork Knight2 (jp) 50 DM. Auch Tausch möglich: Suche Alien-Trilogy (PSX), Mystaria (Sat) & Thunderhawk2 (Sat). Tel. 07161/40951

Spiele für PS: Ridge Racer, Starblade, Kileak the Blood & Discworld für je 55 DM. Tel. 0172/3429113 (ab 19 Uhr, Leipzig)

Philosoma 40 DM, Toukon Retsuden 40 DM, Worms 60 DM, Wing Commander 60 DM. Tel. 0761/891038

Sony PS-Spiele: Goalstorm und Discworld (incl. Komplettlösung) zusammen für 120-130 DM. Tel. 02302/23005 (ab 13 Uhr, Sebastian)

Destruction Derby, Twisted Metal, Fifa Soccer 96, Wipeout & Ridge Racer für je 45-55 DM + Porto! Tel. 06026/1304

Komplettlösung für Discworld 10 DM. Ruft an! Tel. 04105/76221 (Mo-Fr ab 16 Uhr, Dirk)



Tausche Wipeout oder Thunderhawk2 gegen Magic Carpet oder Alien Trilogy. Habe auch noch div. SNES- & GB-Spiele zu verkaufen. Tel. 05362/65425 (ab 16 Uhr, Bernd)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + 8 Spiele! PSX origin. verpackt mit Garantie! Alles zusammen für 1000 DM VB. Tel. 06421/32542 (ab 17 Uhr, Elmar)

PSX-Importe (Tekken2, Resident Evil, Alien Trilogy, sowie viele Pal-Versionen preiswert abzugeben). Sega Saturn-Spiele wie z.B. King of Fighters 95, sowie weitere Games unter Tel. 02051/86947 (Björn)

PS (2 Mon. alt) + 2 Pads + Memory Card für 470 DM. **Spiele:** Fifa 45 DM, PGA`96 40 DM, Ridge Racer 40 DM, X-Com 50 DM, Rayman 45 DM, Total NBA`96 55 DM, NBA Jam 45 DM, SF Movie 40 DM, WWF 50 DM und mehr (auch SNES). Tel. 07551/60840

PSX-Spiele: Loaded, Twisted Metal, Warhawk, Thunderhawk2, Theme Park, Destruction Derby, Rayman u.a. je 60 DM, Tekken 70 DM, Magic Carpet 80 DM, NHL Face Off (us) 90 DM. Suche Saturn-Games!!! Tel. 02156/77827

Thunderhawk2, Theme Park, Philosoma, Rayman, Lemmings 3D, Tekken, Loaded, NBA Jam TE, Discworld & Wing Commander 3 ab 40 DM. Tel. 06431/45293 (abends!)

(Ver)kaufe/tausche PSX-Spiele. Habe z.B. Resident Evil, Discworld, RRR, Rayman, Loaded u.a. Suche z.B. Total NBA`96, WC3, Alien Trilogy, Playstation. Habe auch viele Zeitschriften. Tel. 02551/80842

Tekken, Toshinden, Destruction Derby, Fifa Soccer`96, Extreme Pinball und ein anderes für je 60 DM oder zusammen 300 DM (alles Pal). Detlev Aussieker, Anderhasenhegge 4, 46238 Bottrop.

Tausche PS/Saturn-Games! Gelegenheit: Tausche PSX, jp, RGB-Umbau oder Saturn je mit Spielen gegen dt. PSX mit Spielen. Verkaufe auch Saturn. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Kostenloser Playstation-Fanclub! Wir (ver)kaufen außerdem auch PS-Spiele, Infos und Cheats zu Spielen. Christian Genette, Bachorenstr. 10, 53989 Sinzig. Tel. 02642/43811

(Ver)kaufe & tausche Playstation- & Neo Geo-Games (Module). Habe RRR, Alien, SSD, FF2 uvm. Suche Turbo Duo + VCS 2600-Spiele. Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr, Frank)

Rayman 50 DM, Loaded 40 DM und weitere Spiele auf Anfrage, Handel möglich. Tel. 05132/865343 (ab 16 Uhr, Johannes)

EXOTEN

Auflösung der ultimativen Sammlung: Turbo Grafx im Koffer + Scart + 16 Spiele 380 DM. Turbo Duo mit Umbau + Arcade Card + Scart + 42 Spiele 1100 DM. PC-Engine mit CD-LW + Scart + 42 Spiele 1000 DM. PC-Engine GT + 42 Spiele 1050 DM. Alles zusammen 3100 DM!!! Tel. 08807/7127

Jaguar für 99 DM, Jaguar-Spiele ab 30 DM. Lynx1 50 DM, Lynx-Spiele ab 15 DM. CD32 incl. 4 Spiele 100 DM, CD32-Spiele ab 20 DM. Infos schriftlich bei: A. Görgen, Gewebestr. 9, 79539 Lörrach

Amiga CD32 + 26 Spiele + A1200-Tastatur + Festpl. SX-1 80 MB + Farbmonitor & Diskettenlaufwerk VB 1500 DM. Tel. 0208/407344

Neo Geo CD Pal + Fatal Fury Special für 300 DM. Tel. 0202/461278 (19-21 Uhr, Sale)

Neo Geo + 10 Spiele + Memory Card + Pad an den Meistbietenden zu verkaufen. Suche außerdem Hard- und Software für PC-Engine. Kaufe auch ganze Sammlungen. Tel. 02361/86651 (ab 20 Uhr)

OLDIES

CBS Colecovision komplett mit Zubehör und 10 Spielen für 200 DM. Tel. 06131/331330

(Ver)kaufe/tausche Atari 2600, Colecovision, Intellivision & Vectrex Kassetten & Konsolen. Habe für Atari 2600 ca. 140 orginal zugeschweißte Module abzugeben. Suche auch Zubehör. Tel. 02161/12891 (Thomas)

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche **alle möglichen Systeme** (ab 16 Bit). Spiele, Systeme oder ganze Sammlungen, alle Tauschkombinationen möglich! Zahle gut, Postweg 100% seriös. Tel. 0172/8588721 (Ruf an ab 17 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche ständig PSX-Games. Nur Pal, keine Beat'em-Ups. **Suche Komplettlösung für Defcon 5**, habe auch diverse SNES-Spiele zum Tausch/Verkauf. Tel. 036601/40060 (Seni)

Verkaufe, kaufe & tausche **Animes**, z.B. Tokyo Babylon, Appleseed, Roujin Z, Gunbuster und viele mehr. Suche außerdem alles über Projekt A-KO und Sailermoon. Tel. 0231/331779

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

8-BIT REPLAY

DIE SPARKONSOLE
ATARI XE GS



ATARI XE GS
Hersteller: Atari, USA
Erscheinungsjahr: 1987
Erstes Spiel: Missile Command
Spieleentwicklung bis: 1988
Anzahl der Spiele: ca. 300
Leider zu spät erschienen: Technisch identische Konsolenversion des 8-Bit-Computers Atari 800 XE.

Oldie-Fans mit Keyboard-Phobie sind mit einem Atari XE GS gut bedient: Unter anderem erschien für Konsolen die Super-Klassiker "Decathlon", "Pitfall", "Choplifter", "Donkey Kong", "Mario Bros.", "Pac-Man", "Qix", "Track & Field", "Madden Football" und "Lode Runner".

Wer ausschließlich spielen will, benötigt weder Diskettenlaufwerk noch Keyboard: Mit diesem Gedanken veröffentlichte Atari im Juni 1987 das "Atari XE Game System". Die Konsolen-Fassung des erfolgreichen 8-Bit-Homecomputers Atari 800 XE basierte auf dem 6502C-Prozessor, einer Variante des C-64-Konkurrenzprozessors 6502. Mit 64 KByte Hauptspeicher, hilfreichen Co-Prozessoren und dem 16 KByte-Betriebssystem des Atari-XL-Computers brauchte sich das Grundgerät technisch nicht zu verstecken. Während der Konsolen-Vorstoß des Mitbewerbers Commodore (mit dem "C-64 Game System") grandios scheiterte, fand das ähnlich stümperhaft vermarktete Atari GS zumindest eine Handvoll treuer Kunden: Die Konsole verarbeitete alle Module der erfolgreichen Atari 400/800-Heimcomputer und verfügte damit über ein reichhaltiges Modulangebot – die meisten Cartridges wurden jedoch nur im Import angeboten oder waren schon solange für die Atari-Computer auf dem Markt, daß sie kaum noch zu bekommen waren.



In Echtzeit berechnete Fraktal-Landschaften: "Rescue on Fractalus".

Statt dem gewohnten Keyboard mußten sich Atari-Fans mit den fünf Funktionstasten Reset, Option, Select, Start und Help zufriedengeben, die auf der Homecomputer-Tastatur nicht zu finden waren. Später brachte Atari doch noch ein Keyboard auf den Markt, um die Konsole mit Tastaturspielen kompatibel und auch im Anwendungsbereich nützlich zu machen: Neben zwei Basic-Cartridges erschienen u.a. die Textverarbeitung "Atari Writer" und das Malprogramm "Atari Graphics", dem ein Lichtgriffel beilag. Weitere skurrile Produkte wie die "Atari Lab"-Serie sprachen Hobby-Bastler an: Mit dem "Light Modul" maßen Konsolen-Tüftler Helligkeit und steuerten z.B. die Beleuchtung ihres Wohnzimmers via XE-CPU.

Hardcore-Spieler erfreuten sich an der qualitativ hochwertigen Spielepalette namhafter Entwickler wie Activision, Epyx, Parker, Sega und Sierra On-Line. Atari setzte nicht nur seine eigenen Automaten um, sondern veröffentlichte auch Lizenz-Titel wie das Strategiespiel "Archon" von Electronic Arts, "Ace of Aces" von Accolade und "Ballblazer" von Lucas Film. Exklusiventwicklungen für die Konsole gab es jedoch nicht: Als sie erschien, werkelten Atari-Fans schon seit zwei Jahren an der fortschrittlichen Atari ST-Serie. *oe*



Ein Classic-Favourit der MAN!ACs: "Joust" fasziniert bis heute mit kombinierten Action- und Taktikelementen.

DIE BESTEN SPIELE	
Bruce Lee	Schnelles Jump'n'Kick: Sammelt Lampions und vermöbelt Sumo-kämpfer und Ninjas in 100 Levels.
Bolder Dash	Diamanten sammeln und Monster in die Falle locken: Reaktion und Übersicht entscheiden.
Lode Runner's Rescue	Im Leiterlabyrinth müßt Ihr Verfolger abhängen und Geldsäcke sammeln: Nur der Coolste gewinnt!
Archon	Fantasy-Schach mit Action-Duellen: Ein Spieler steuert Licht-Helden, der andere die Monster der Dunkelheit.
Choplifter	Beweist Euch als Profipilot: Bombardiert Panzer und befreit Soldaten mit Eurem Kampfhubschrauber.

PAC-TV

Von deutschen Fernsehsendern ignoriert, tummelt sich Videospielheld "Pac-Man" samt Familie schon seit 1982 im amerikanischen Vormittagsprogramm. Nach vielfach prämierten Zeichentrickserien wie "Familie Feuerstein" und "Scooby Doo" schuf das Cartoon-Imperium Hanna Barbera eine Zeichentrickwelt für die Kult-Pampelmuse von Namco.

Die Story: Der fiese Zauberer Mezmaron hetzt Tag für Tag seine unbeholfenen Geister in Pac-Mans Vorgarten, um dem vergnügten Zeitgenossen seine funkelnden Krafttabletten zu klauen. Wie in den Videospielen machen Pac-Man die Pillen auch in der TV-Serie unbesiegbar. Auf kannibalische Freßorgien wurde verzichtet, die Gespenster werden vom Pac-Man-Clan nicht gemampft, sondern von Blasen verschluckt und ins Geisterschloß zurückbefördert.



Schelte von der Pac-Frau: Aus den Kindertagen des Spiele-Zeichentricks.

Jetzt – 14 Jahre nach dem TV-Debüt des Spielestars – kommen europäische Spielfans mit Astra-Satellitenempfang in den Genuß der kindischen Zeichentrickserie: Das britische "Cartoon Network" spendiert dem gelben Tropf jeden Werktag um 9:30 Uhr eine halbe Stunde seiner Sendezeit, in zwei Episoden kämpft Pac-Man Tag für Tag um seine Quoten.



Schleicht Euch, Geister: Mit der Krafttablette ist Pac-Man unbesiegbar.



MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN!
UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

RESIDENT EVIL

Normalerweise hackt unser Online-Experte Tobias tagelang auf seinem PC herum, um die neusten Tests & Artikel aus MAN!AC online zu bringen, doch mit "Resident Evil" ist er Konsolen-rückfällig geworden. Um einen durchschlagkräftigen Rocket Launcher zu bekommen, müßt Ihr das Spiel in weniger als drei Stunden durchspielen. Wartet auf den Abspann und speichert nochmal ab, nachdem eine Rakete durchs Bild geflogen ist. Jetzt könnt Ihr mit dem Rocket Launcher jedes Monster locker wegblastern, außerdem erhaltet Ihr unendlich Munition. Nur für die Schlange und die Plant 42 benötigt Ihr mehrere Schüsse. Befreit Ihr beide Team-Kollegen, erscheint nach dem Abspann der "Special Key", speichert und ladet den Spielstand. Geht in die Haupthalle und durch die nördliche Tür im Osten. Betretet den nächsten Raum und öffnet die verschlossene Tür mit dem Special Key. Im Dressing-Raum könnt Ihr Euch umziehen. Beide Tricks funktionieren auch zusammen...

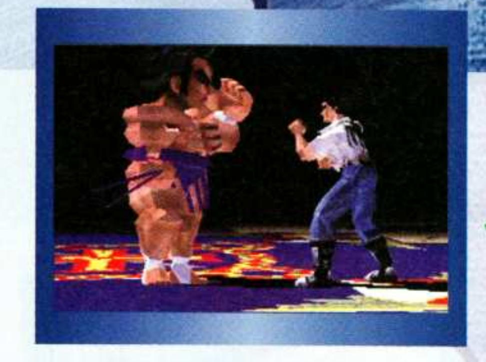


Den Rocket Launcher bekommt, wer weniger als drei Stunden zur Lösung des Spiels benötigt.


Mit dem Rocket Launcher blast Ihr fast alle Monster mit nur einem Schuß weg


Spielt Ihr unter drei Stunden perfekt durch (schafft Ihr besser mit Rocket Launcher), tritt Eure Figur mit Launcher und neuem Outfit auf.


Die neuen Klamotten bekommt Ihr auch, wenn die beiden Freunde befreit sind. Hier Chris Redfield mit Bomberjacke "Made in Heaven".



ALIEN TRILOGY

René Barke aus Wuppertal hat uns ein Paßwort verraten, mit dem Ihr Levels anwählen, unbegrenzt Munition, alle Waffen und Unverwundbarkeit einstellen könnt. Hierzu gebt Ihr unter der entsprechenden Option ein:

1GOTP1NK8C1DBOOTSON

IN THE HUNT

Wer sich bei diesem raren Import-Ballerspiel ein paar Extra-Continues dazuverdienen will, hält nach dem Exitus des letzten U-Bootes ▲ und SELECT gedrückt. Danach drückt Ihr START – schon gibt's fünf neue Continues!

▲ + SELECT , + START

BATTLE SPORT

Ein geheimer Charakter versteckt sich im Titelbild. Sobald "Press Start to Continue" aufblinkt, drückt Ihr P, um ins Hauptmenü zu gelangen. Danach drückt Ihr ←, haltet L gedrückt, drückt C, laßt L los, betätigt B und dann A. Haltet nochmal L gedrückt, drückt A und dann →. Im Exibition Match findet Ihr nun Kubo...

Ähnlich funktioniert der Cheat, um einen besonders effektiven Panzer zu bekommen. Haltet R gedrückt, drückt B, laßt R los, drückt C, haltet L gedrückt, betätigt → und laßt L wieder los. Jetzt drückt Ihr auf Button A, haltet nochmal L gedrückt, drückt A, dann B, dann laßt Ihr L los, drückt R, dann →.

NHL ALLSTAR HOCKEY

Während der Demo drückt Ihr die Feuerknöpfe L, R, X, Y und Z auf dem ersten Joypad gleichzeitig, um den Cheat-Mode einzuschalten. Folgende Gags könnt Ihr nun während der Nationalhymne anwählen:

L + R	Riesige Spielfiguren
A + B	Kleine Spielfiguren
A + Y + Z	Spielfiguren falschrum
X + Y + R	titschender Puck
A + X	"Schwarzes Loch"

TEKKEN 2

In der letzten MAN!AC haben wir Euch verraten, wie Ihr die Figuren um eine Nummer vergrößert. Ein paar Leser haben diesen Cheat um ein kleines Schmankerl ergänzt: Zuerst vergrößert Ihr die Figur, indem Ihr beispielsweise im "Team Battle" zur Anwahl START und SELECT gleichzeitig drückt. Habt Ihr ein Match gewonnen, haltet Ihr solange SELECT fest, bis der "VS."-Screen wieder erscheint. Schon legt Eure Spielfigur nochmal ein bißchen zu. Um auch den Gegner zu vergrößern, drückt Ihr SELECT auf dem zweiten Joypad!

Den "Wire Frame Modus" schaltet Ihr ein, indem Ihr während der Spieleranwahl L1 und L2 gedrückt haltet. Sobald das Match beginnt, erscheint statt Eurer Spielfigur ein grünes Gittermodell – jetzt dürft Ihr Euren Gegner wie bei "Punch Out" vermöbeln.

SPAWN

Daniel Oberschewen aus Oberhausen hat die Paßcodes des Super-Nintendo-Abenteuers "Spawn" ausgeknobelt und uns zugeschickt.

Level 2	D9963D1D
Level 3	4H253DGF
Level 4	4CC138CF
Level 5	0C4F458H
Level 6	D31551FG
Level 7	09BF596F
Level 8	DB8D9B4H

JUMPING FLASH

In dieser MAN!AC testen wir zwar bereits den Nachfolger des Polygon-Jump'n'Runs, trotzdem haben wir jetzt erst erfahren, wie Ihr eine Levelanwahl zuschaltet. Dafür gebt Ihr im Titelbild die Kombination ↑, ↑, ↓, ↓, X, ←, →, ←, →, X, ▲, X, ▲ ein.

ZERO DIVIDE

Einfach aber effektiv: Wenn Ihr keine Lust mehr auf den Polygon-Prügler habt, spielt doch einfach das eingebaute Ballerspiel! Bevor Ihr die Playstation einschaltet, haltet Ihr die Buttons SELECT und START auf dem zweiten Controller gedrückt – siehe da, statt "Zero Divide" wird "Tiny Phalanx" geladen.

CYBERIA

Wenn Ihr zu Beginn das Paßwort "NEMROSIM" eingebt, könnt Ihr alle Puzzles- und Arcade-Stufen auf "1" setzen und die Save-Points des Spiels anwählen. Außerdem seht Ihr einige blutige Szenen, die vorher weggeschnitten waren. Im Terminal Password Screen (Genius) gebt Ihr folgende Paßcodes ein, um die Delevoper Credits einzusehen:

TNRUB_SDC_NOILLIB_A
_BEER_OROPPAS_KNIRD

SHELLSHOCK

Direkt vom Deutschland-Distributor Centregold haben wir zwei Cheats zu "Shellshock" erhalten. Um die Level anwählen zu können, gebt Ihr im Titelbild die Tastenkombination ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, →, ■ ein. Unverwundbarkeit erreicht, wer nach dem ersten Lebensverlust ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲ eingibt.

↑ ↓ ← → ↓ ↓ → → ■
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ → → ▲

COLLEGE SLAM

Carsten Weissenberg aus Greven hat uns mit einem Haufen Cheats zu "College Slam" versorgt. Er weiß zum Beispiel, daß Ihr während des Bildschirms "Tonights Match Up" ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ← eingeben müßt. Wer mit kleineren Spielern antreten will, drückt im gleichen Bildschirm siebenmal die ▲-Taste. Um Extra-Spieler zu erhalten, dreht Ihr das Steuerkreuz im "Tonights Match Up" gegen den Uhrzeigersinn, also ↑, ←, ↓, →. Und wer überall dunken will, gibt die Kombination ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ ein.

THE HORDE

SATURN

Fangt ganz normal an zu spielen und pausiert "The Horde" an einer beliebigen Stelle. Im Pause-Modus sind vier verschiedene Cheat-Kombinationen möglich:

Karte des Gegners aufrufen:
← A ↑ ↓ B A A B
Weiterspielen auch ohne Siedlung:
A ↓ ↓ → A ↓
FMV-Sequenzen anschauen:
→ A ← ← A ↑ B
Alle Items sind anwählbar:
B → A ← ← ↓ → A A ←

RISE 2: RESURRECTION

PS

Sobald Ihr in den Bildschirm kommt, in dem Ihr Euch einen Roboter auswählen müßt, gebt Ihr mit dem ersten Controller →, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓ ein. Danach dürft Ihr den Endgegner Vitriol anwählen.

→ → → ↑ ↑ ↓ ← ← ↓ ↓

SEPARATION ANXIETY

SN

Wer Acclaims Actionspiel schwieriger einstellen will, geht in den Paßwort-Bildschirm und gibt dort die folgenden Buchstaben ein:

MRRYPN

GEX

SATURN

Rez heißt der Obermotz, dem "Gex" am Ende seines Abenteuers gegenübertreten muß. Um ihn ohne große Umschweife aufzusuchen, schaltet Ihr aus dem Titelbild in den Paßcode-Screen und gebt dort die Buchstaben-Kombination "CZYD RHYP" ein. Alle anderen Levels gelten jetzt automatisch als erledigt, und Ihr könnt Euch auf den Weg nach Rezopolis machen. Hier sucht Ihr nach dem letzten Fernseher und betretet das Schlafzimmer von Rez. Der war gar nicht so scharf auf Euren Besuch und versucht nun alles, Euch wieder rauszuschmeißen.

CZYDRHYP

ALIEN TRILOGY

PS

Ralph Träger aus Braunschweig hat uns einen Paßcode verraten, der Euch ein zusätzliches Options-Menü beschert, indem Ihr Unbesiegbarkeit, Waffen und den Level auswählt.

1GOTP1NK8C1DBOOTSON

TOSHINDEN 2

PS

Genau wie beim ersten Teil könnt Ihr auch bei "Toshinden 2" alle vier Endgegner als eigene Spielfigur anwählen. Master und Uranus erscheinen, wenn Ihr im Titelbild (während die Menüpunkte ins Bild scrollen) L1, L2, ▲, R1, R2, ■ eingebt. Bei Vermillion und Sho funktioniert der Trick so ähnlich, wird aber auf dem zweiten Joypad eingegeben. Drückt hier ■, R2, R1, ▲, L2, L1. Im Charakter-Select läßt sich das Tempo des wechselnden Charakter-Icons mit SELECT reduzieren.

L1 L2 ▲ R1 R2 ■
■ R2 R1 ▲ L2 L1

NBA SHOOTOUT

PS

Startet ein "Exhibition Game" und gebt direkt danach R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2 und L2 ein. Soweit ein neues Menü erscheint, stellt Ihr "ON" ein, um mit dem All-Star-Team in Arizona zu spielen.

GOAL STORM

PS

Um bei Konamis Fußballspiel mit chirurgisch leicht veränderten Spielern anzutreten, gebt Ihr im Titelbild ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ● ein. Hört Ihr einen Schrei und startet das Spiel danach, läuft eine Mannschaft mit neuen Köpfen auf das Spielfeld, die den Skulpturen auf den Osterinseln entsprechen, die Euch auch in vielen Konami-Shoot'em-Ups über den Weg fliegen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ●

DESCENT

PS

Sechs Cheats zu "Descent" hat uns Carsten Weissenberg aus Greven geschickt. Ihr müßt die Kombinationen während des Spiels eingeben, ohne zu pausieren.

Level Access	▲■■▲●●■■▲●■■
Alle Schlüssel	■×●▲×▲▲×▲×▲×
Mega Wowie	▲■●×▲■×▲■×●■
Unverwundbar	■▲●■■▲●●■▲■×
+ 10 Leben	▲×■■▲●●■▲■●×
Turbo (an/aus)	■▲●■●×■×●▲■×

GEX

PS

Carsten Weissenberg hält auch für das Echsen-Epos die passenden Paßcodes bereit. Mit den Buchstabenkombinationen in der Tabelle wählt Ihr die Levels an.

Cemetery	S V Z F K H G P
	B X R F Y H G P
	Z V T C Y H G P
Toonville	R V T C S H G P
	X V V B R H K P
Jungle	K X V K R H K P
	C V H C S H K P
	S V K L P H K P
	C V B L P H K P
Kung Fu Land	Y T C H P H K P
	Z T D H P H K P
	D X V G R H K P
Rezopolis	G Y V Y R H K P
Final Level	P Z Y P R X Y L

Die Levelanwahl ohne Paßwörter ist noch einfacher: Während sich Gex im "Dome" befindet, haltet Ihr R1 und SELECT gedrückt. Dann gebt Ihr folgende Kombination ein:

× ■ × → ↑ ← ● ● ↓ ↓

Wer die Spielstufen während des Spiels direkt anwählen will, hält ebenfalls R1 und SELECT gedrückt, macht aber dann mit dieser Kombination weiter:

● START → ↑ ■ ← ← ↑ START

Wenn Ihr das Spiel in irgendeinem Level pausiert und R1 gedrückt haltet, sind folgende Kombinationen möglich:

Ice Shot: ● ● ← ↓ ● ↑ →
Super Jump: × ● ↑ ↑ ↓ → →
Flame Shot: × ↑ ↓ ↑ ↓ ↓
Invincibility: × ▲ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓
100 Leben: ↑ ● ▲ ↓ → ■ ↓
Electric Fire: → ← → ● ▲ → ● ↓ →

NEXT TIME

MAN!AC NO. 8 ERSCHEINT AM 17.7.96

Startschuss für digitales Fernsehen

Geht es nach dem Wunsch der Fernseh-Majors, sollen Videospiele nicht das einzige interaktive Medium bleiben: Mit Anbruch der digitalen TV-Ära rückt die Idee vom interaktiven Fernsehen in greifbare Nähe. MAN!AC weist Euch den Weg in die Zukunft der Glotze.

Nintendo 64: It´s out there

Wir blockieren unsere Druckmaschinen, bis das Nintendo 64 fabrikneu aus Japan eintrifft. Halten die ersten Spiele ihr Spielspaß-Versprechen? Lest unsere Tests zu "Super Mario 64" und "Pilotwings".



Neue Rivalen für Ridge Racer



Jedes Sportwagenrennspiel für die Playstation muß sich mit "Ridge Racer" messen. Mit massig Optionen möchte das japanische "Race Groovy" den PS-Champion stürzen, mit Realismus und Optionsvielfalt startet "NASCAR Racing".

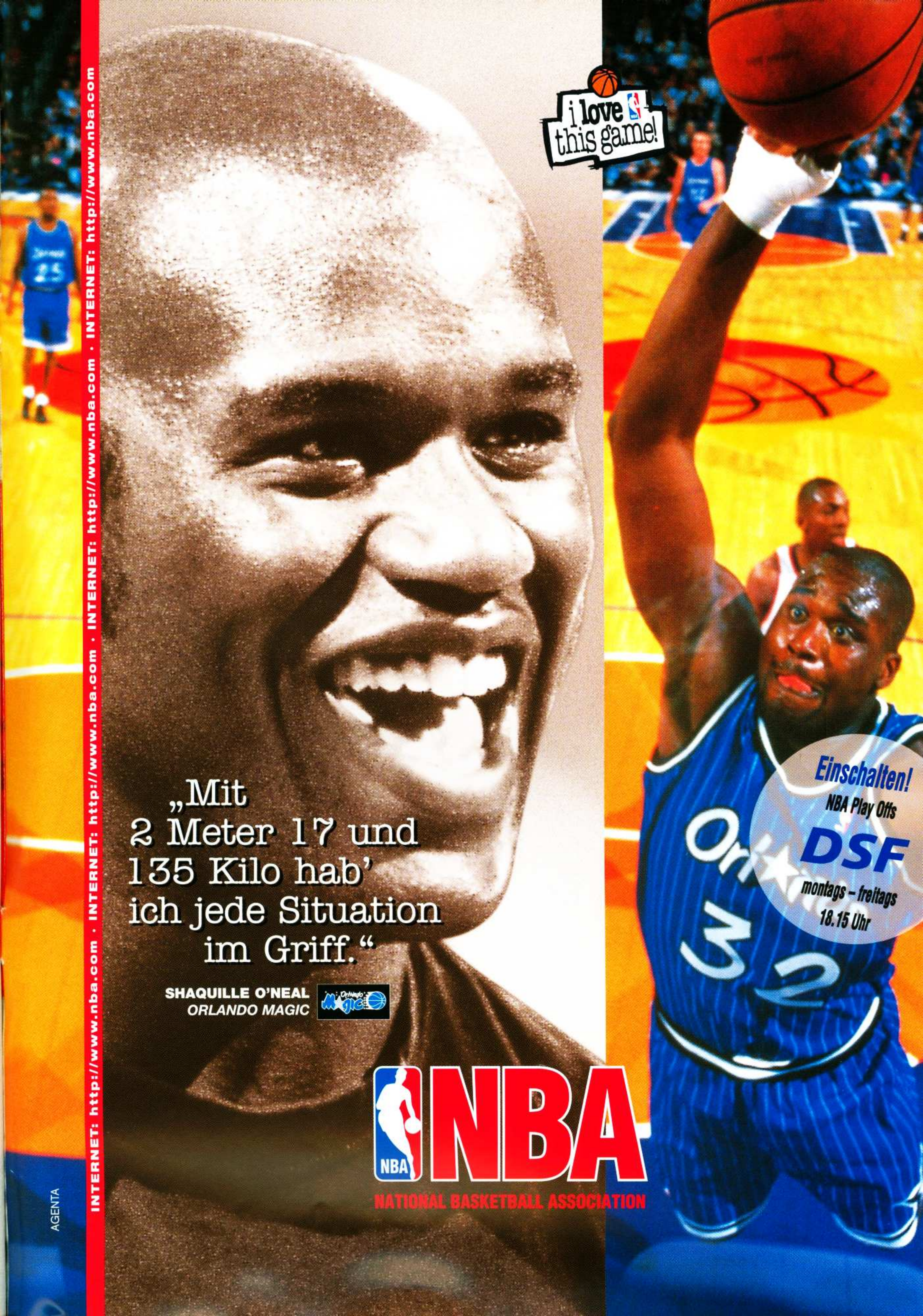
EA Sports gibt Gas

Neben "Andretti Racing" (hier im Bild) bastelt EA an einem zweiten, ganz geheimen Rennspiel. MAN!AC fährt zur Weltpremiere in Le Mans, wo parallel das berühmte 24-Stunden-Rennen stattfindet.



BIG MOUTH

Mit 32-Bit-Hardware hat Nintendo kein Glück: Der Virtual Boy wird verramscht und auch das Geheimprojekt "Atlantis" steht unter einem schlechten Stern. Um die Veröffentlichung von Nintendo 64 und Pocket Game Boy nicht zu gefährden, wird das 32-Bit-Farb-Handheld vorerst auf Eis gelegt. Ein Release "irgendwann in der Zukunft" sei laut Nintendo aber noch immer möglich, so berichtet das englische Handelsblatt CTW. Vielleicht bringt auch ARM, der englische Hersteller der Atlantis-CPU, kein Glück: ARM-RISC-Prozessoren arbeiteten schon im 3DO und im Acorn-Archimedes-Computer– beides Geräte, die sich auf dem Markt als nicht konkurrenzfähig erwiesen.



INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com
i love this game!
„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff."
SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC
Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags – freitags
18.15 Uhr
NBA
NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION
AGENTA

Distributed by



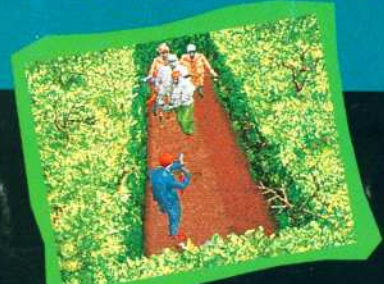
Jack is Back





™

You are alone - Alone in the dark!







Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?



